

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI  
STRATEGI PERMAINAN ULAR TANGGA DI  
KELAS IVA SEKOLAH DASAR  
NEGERI 183 PEKANBARU**



**OLEH**

**HESTI PANORA**

**NIM . 10918006249**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI  
STRATEGI PERMAINAN ULAR TANGGA DI  
KELAS IVA SEKOLAH DASAR  
NEGERI 183 PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

**HESTI PANORA**

**NIM . 10918006249**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## **ABSTRAK**

**Hesti Panora (2013) : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui Strategi Permainan Ular Tangga di Kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru**

Masalah yang ditemui pada awal penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IVA SDN 183 Pekanbaru. Permasalahan yang penulis kaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui strategi permainan ular tangga di kelas IVA SDN 183 Pekanbaru.

Prosedur penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam PTK, yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVA SDN 183 Pekanbaru pada tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah guru 1 orang dan jumlah siswa sebanyak 40 orang, yaitu 21 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah strategi permainan ular tangga yang akan diterapkan pada mata pelajaran IPA di SDN 183 Pekanbaru. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi dan soal evaluasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa sedangkan soal evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Analisis data hasil belajar siswa sebelum tindakan, diperoleh ketuntasan individual dari 40 orang siswa yaitu 14 siswa tuntas dan 26 siswa tidak tuntas, dengan rata-rata ketuntasan klasikal 35%. Setelah dilakukan tindakan, hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh ketuntasan individual yaitu 25 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas, dengan rata-rata ketuntasan secara klasikal 62,50%. Sedangkan pada siklus II diperoleh ketuntasan individual yaitu 34 siswa tuntas dan 6 siswa tidak tuntas, dengan rata-rata ketuntasan secara klasikal mencapai 85%.

Berdasarkan analisis data tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA di kelas IVA SDN 183 Pekanbaru.

## **ABSTRACT**

**Hesti Panora (2013): Improving Students' Learning Results of Science Through Snake Ladders Game Strategy at the Four Year Students a of State Elementary School 183 Pekanbaru.**

Problems encountered at the beginning of the study is the lack of student learning outcomes in science subjects. This study aims to describe the application of snakes and ladders game strategies that can improve student learning outcomes in science subjects at the four year students A of state elementary school 183 Pekanbaru. The problems that the authors studied in this research is how to improve student learning outcomes in science subjects through a strategy game of snakes at the four year students A of state elementary school 183 Pekanbaru.

The procedure used in this study was Classroom Action Research. The stages are passed in the study, namely: 1) Planning / preparation measures, 2) Implementation of the action, 3) Observation, and 4) Reflection. The subjects were a teacher and the four year students A of state elementary school 183 Pekanbaru in the academic year 2012/2013 the number of students is 40 people, the 21 men and 19 women. While the object of this study is a strategy game of snakes and ladders that will be applied to teaching science at state elementary school 183 Pekanbaru. This research instruments such as observation sheets and evaluation questions. Observation sheet used to observe the activities of teachers and students' activities while the evaluation questions used to measure student learning outcomes.

Analysis of student learning outcomes data before action, obtained individual mastery of 40 students completed the 14 students and 26 students did not complete, with an average of 35% classical completeness. After the action is taken, the results of student learning in the first cycle obtained individualized mastery is 25 students completed and 15 students did not complete, with an average of 62.50% in the classical completeness. While in the second cycle obtained individualized mastery to 34 students completed and 6 students did not complete, with the average in the classical completeness reaches 85%

Based on the analysis of these data, we concluded that an increase in student learning outcomes in teaching science through the application of snakes and ladders game strategies in at the four year students A of state elementary school 183 Pekanbaru.

**هيستي فانورا (2013): ترقية حصول تعلم الطلاب في درس العلوم من خلال استراتيجية لعبة السلام لطلاب الصف الرابع الألف بالمدرسة الابتدائية الحكومية 183 .**

المشاكل التي واجهتها في بداية الدراسة هو عدم وجود مخرجات تعلم الطلبة في المواد العلمية. تهدف هذه الدراسة لوصف التطبيق من الثعابين واستراتيجيات لعبة السلام التي يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب في المواد العلمية لطلاب الصف الرابع الألف بالمدرسة الابتدائية الحكومية 183 باكنبارو. المشاكل التي واضعي درس في هذا البحث هو كيفية تحسين تعلم الطلاب في نتائج المواد العلمية من خلال لعبة استراتيجية من الثعابين لطلاب الصف الرابع الألف بالمدرسة الابتدائية الحكومية 183 باكنبارو

كانت الدراسة على نوع دراسة عملية الفصل. تتكون الدراسة على الخطوات الآتية ، وهي: (1) تدابير التخطيط / إعداد، (2) تنفيذ الإجراء، (3) الملاحظة، و (4) التأمل. وكانت المواضيع في هذه الدراسة مدرس و طلاب الصف الرابع الألف بالمدرسة الابتدائية الحكومية 183 باكنبارو في العام الدراسي 2012/2013 عدد الطلبة هو 40 شخصا، و 21 رجلا و 19 نساء. في حين أن الهدف من هذه الدراسة هو لعبة استراتيجية من الثعابين والسلام التي سيتم تطبيقها لتدريس العلوم بالمدرسة الابتدائية الحكومية 183 باكنبارو. هذه الأدوات البحثية مثل أوراق الملاحظة وأسئلة التقييم. ورقة مراقبة تستخدم لمراقبة أنشطة المعلمين وأنشطة الطلاب في حين أن أسئلة التقييم المستخدمة لقياس نتائج تعلم الطلاب.

كان تحليل البيانات من حصول تعلم الطلاب قبل الإجراء، والحصول على إتقان الفرد من 40 طالبا من 14 طالبا وفعل 26 طالبا يست كاملة، بمتوسط قدره 35 في المائة اكتمال الكلاسيكية. بعد اتخاذ الإجراء، الحصول على نتائج تعلم الطلبة في الدورة الأولى إتقان الفردي هو 25 طالبا أكمل وأتم 15 طالبا يست كاملة، بمتوسط قدره 62.50 في المائة في اكتمال الكلاسيكية. بينما في الدورة الثانية التي تم الحصول عليها إتقان الفردي إلى 34 طالبا الانتهاء وفعل 6 طلاب يست كاملة، مع متوسط في اكتمال الكلاسيكية إلى 85 في المائة

استنادا إلى تحليل هذه البيانات، استنتجت الباحثة أن هناك ترقية نتائج تعلم الطلاب في تدريس العلوم من خلال تطبيق استراتيجيات لعبة السلام.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PENGHARGAAN</b> .....	iii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KERANGKA TEORETIS</b> .....	8
A. Tinjauan tentang Hasil Belajar.....	8
B. Tinjauan tentang Strategi Permainan Ular Tangga .....	12
C. Hubungan Strategi Permainan Ular Tangga dengan Hasil Belajar Siswa .....	21
D. Penelitian yang Relevan.....	22
E. Hipotesis Tindakan.....	24
F. Indikator Keberhasilan .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	28
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
C. Variabel yang Diteliti .....	28
D. Rencana Tindakan .....	28
E. Instrumen penelitian.....	32

F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	32
G. Teknik Analisis Data.....	33
<b>BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian .....	37
B. Penyajian Data .....	43
C. Pembahasan .....	84
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel IV.1</b>	Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru.....	39
<b>Tabel IV.2</b>	Daftar Guru Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru .....	40
<b>Tabel IV.3</b>	Daftar Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru .....	41
<b>Tabel IV.4</b>	Nama-nama Siswa Kelas IVA .....	42
<b>Tabel IV.5</b>	Daftar Mata Pelajaran yang Diajarkan di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru .....	43
<b>Tabel IV.6</b>	Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan .....	45
<b>Tabel IV.7</b>	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	54
<b>Tabel IV.8</b>	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	57
<b>Tabel IV.9</b>	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	60
<b>Tabel IV.10</b>	Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	63
<b>Tabel IV.11</b>	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	73
<b>Tabel IV.12</b>	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 .....	77
<b>Tabel IV.13</b>	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 .....	80
<b>Tabel IV.14</b>	Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	83
<b>Tabel IV.15</b>	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	85
<b>Tabel IV.16</b>	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	86



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar IV.1</b> Struktur Organisasi Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru.....	38
<b>Gambar IV.2</b> Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa Siklus II .....	85
<b>Gambar IV.3</b> Hasil Ulangan Siswa Siklus I dan II .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A** Program Semester
- Lampiran B** Silabus
- Lampiran C<sub>1</sub>** Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran C<sub>2</sub>** Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran C<sub>3</sub>** Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran C<sub>4</sub>** Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran D<sub>1</sub>** Soal Evaluasi Siklus I
- Lampiran D<sub>2</sub>** Soal Evaluasi Siklus II
- Lampiran E<sub>1</sub>** Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I
- Lampiran E<sub>2</sub>** Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II
- Lampiran F<sub>1</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran F<sub>2</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran F<sub>3</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran F<sub>4</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran G** Lembar Pedoman Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran H<sub>1</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran H<sub>2</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran H<sub>3</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran H<sub>4</sub>** Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran I<sub>1</sub>** Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran I<sub>2</sub>** Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran I<sub>3</sub>** Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran I<sub>4</sub>** Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran J** Aturan Permainan Ular Tangga
- Lampiran K** Foto Kegiatan

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi permasalahan-permasalahan dan tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada masa sekarang dan masa depan. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya mutu pendidikan dasar pada setiap jenjang dan satuan pendidikan.

Masalah pendidikan ini merupakan masalah yang sangat menarik untuk dibahas. Hal ini disebabkan oleh suatu kesadaran bahwa melalui pendidikan manusia dapat menggali segenap potensi yang dibawa anak sejak lahir. Apabila potensi ini terus dikembangkan, diharapkan nantinya dapat menciptakan suasana pendidikan yang lebih baik dalam penguasaan ilmu pengetahuan sebagai pedoman dalam menilai tingkat kecerdasan suatu bangsa. Untuk itu pemerintah secara terus menerus telah melakukan berbagai usaha untuk menuju ke arah tersebut, salah satu usaha yang telah dilakukan dengan melakukan pembaharuan kurikulum yakni

---

<sup>1</sup>Abu Ahmadi.dkk, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, hlm. 70.

dengan menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). KTSP memuat sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik, seperti bidang studi pendidikan agama islam (PAI), pendidikan kewarganegaraan (PKN), bahasa indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam (IPA), ilmu pengetahuan sosial (IPS), seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan dan kejuruan serta muatan lokal.<sup>2</sup>

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu (*inquiry*) tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebagai penguasaan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.<sup>3</sup> Pembelajaran IPA sangat berperan penting dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat pentingnya mata pelajaran IPA tersebut, maka segala hal yang menunjang lancarnya pembelajaran IPA harus menjadi perhatian yang utama. Mulai dari guru, siswa, fasilitas-fasilitas dan juga proses pembelajaran itu sendiri. Langkah-langkah yang dapat diambil diantaranya adalah dengan meningkatkan

---

<sup>2</sup>Andi Murniati, *Pengembangan Kurikulum*, Pekanbaru: Al-Mujatahadah Press, 2010, hlm. 240.

<sup>3</sup>E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hlm. 232.

kompetensi guru-guru yang mengasuh mata pelajaran IPA tersebut, meningkatkan kreatifitas siswa terhadap IPA, melengkapi segala fasilitas yang mendukung pembelajaran IPA dan memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam memilih dan melaksanakan metode pembelajaran, guru tidak mempertimbangkan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Metode yang sering dan selalu guru gunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab, terkadang guru selingi dengan latihan. Sehingga proses pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu guru sebagai sumber belajar utama sedangkan siswa sebagai pendengar yang aktif. Seharusnya, siswa yang aktif dalam proses pembelajaran agar potensi siswa tersebut berkembang dan sebaliknya pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan potensi siswa tidak berkembang dan tujuan pembelajaran tidak tercapai yaitu hasil belajar siswa yang tidak optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa seperti kemampuan yang dimilikinya dan faktor yang berasal dari luar seperti guru, media belajar, lingkungan belajar dan strategi pembelajaran.<sup>4</sup> Strategi pembelajaran yang tidak tepat akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Setiap siswa mempunyai gaya belajar masing-masing. Jika strategi mengajar sesuai dengan gaya belajar siswa, pembelajaran akan berhasil dan siswa akan memahami materi yang diberikan dan target indikator hasil belajar akan tercapai.

---

<sup>4</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011, hlm. 39-40.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru diperoleh keterangan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Dari 40 orang jumlah siswa kelas IVA, terdapat 26 orang siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini terlihat dari hasil ulangan siswa.
2. Dari hasil latihan siswa pada pokok bahasan gaya, terdapat 21 orang siswa yang dapat menjawab semua soal dengan benar sedangkan yang lainnya tidak dapat menjawab soal dengan benar.
3. Ketika diberikan ulangan pada pokok bahasan gaya, hanya 14 orang siswa yang dapat menjawab semua soal dengan benar sedangkan yang lainnya tidak dapat menjawab soal dengan benar.
4. Hasil pekerjaan rumah (PR) yang dikerjakan siswa pada pokok bahasan gaya masih banyak yang memperoleh nilai di bawah 75, hal ini terlihat ketika dikoreksi secara bersama-sama hanya 24 orang siswa yang menjawab dengan benar.

Guru sudah melakukan upaya-upaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti, guru menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, selalu memberikan tugas rumah, menerapkan metode pembelajaran selain metode ceramah dan tanya jawab yaitu metode demonstrasi dalam proses pembelajaran. Namun upaya tersebut kurang berhasil, hanya 35% siswa yang mampu mencapai KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba memperbaiki masalah tersebut dengan menerapkan strategi permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Strategi permainan ular tangga ini belum pernah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru. Strategi permainan ular tangga merupakan strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan dalam bentuk papan atau karton permainan. Permainan ular tangga merupakan permainan yang disukai atau digemari oleh anak-anak tingkat sekolah dasar. Belajar sambil bermain ular tangga akan menghilangkan stres dalam lingkungan belajar sehingga siswa lebih rileks dan membangun kreatifitas diri karena terlibat dalam permainan serta meraih makna belajar melalui pengalaman.<sup>5</sup> Dengan menggunakan strategi tersebut diharapkan hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Oleh karena itu, berdasarkan gejala-gejala yang dijelaskan maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul : “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Strategi Permainan Ular Tangga di Kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru”.

## **B. Definisi Istilah**

1. Strategi permainan ular tangga merupakan strategi permainan yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan menggunakan karton atau papan permainan.<sup>6</sup> Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah papan ular tangga, dadu, sebuah gelas kecil untuk mengocok

---

<sup>5</sup>Yusuf, *Belajar dan Belajar* (Online), tersedia di <http://yusufcyber.wordpress.com>. 2012, di unduh tanggal 23 Februari 2013

<sup>6</sup>Munif Chatib, *Gurunya Manusia*, Bandung: Kaifa Learning, 2011, hlm. 180.

dadu, boneka pemain (pion/bidak), kartu soal dan pemain. Adapun aturan permainannya yaitu untuk memulai, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama. Taruh pemainmu di kotak “*start*”.. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan pemainmu ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu. Kalau kamu berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik keatas. Kalau kamu berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun ke bawah. Pemain pertama yang menuju kotak terakhir memenangkan permainan.<sup>7</sup>

2. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif.<sup>8</sup>

### C. Rumusan Masalah

Bertolak dari masalah yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui strategi permainan ular tangga di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru ?

---

<sup>7</sup>Nurika Raket, *Pendidikan* (Online), tersedia di <http://nurikapendidikan.blogspot.com>. 2013, di unduh tanggal 24 Februari 2013

<sup>8</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008, hlm. 276-277.



## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan strategi permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Bagi siswa**

- 1). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran yang disertai permainan akan terasa menyenangkan.
- 2). Memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran IPA.

#### **b. Bagi guru**

- 1). Menambah alternatif dalam mengajarkan konsep ketika pembelajaran di kelas
- 2). Menambah wawasan dan kemampuan guru untuk menerapkan strategi permainan ular tangga dalam pembelajaran IPA

#### **c. Bagi Sekolah**

- 1). Dapat dijadikan buku fisik tentang aktivitas penulis ilmiah yang dilakukan oleh guru kelas
- 2). Dapat dijadikan bahan rujukan untuk perbaikan mengajar guru melalui kegiatan supervisi kepala sekolah.
- 3). Sebagai sarana penunjang pencapaian ketuntasan kurikulum
- 4). Sebagai sarana perkembangan sekolah menuju peningkatan mutu pelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

##### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Slameto, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>9</sup> Djamarah juga berpendapat bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>10</sup> Senada dengan hal tersebut Nana Sudjana mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.<sup>11</sup>

Pengertian belajar juga dikemukakan oleh James O. Whittaker yang dikutip oleh Abu Ahmadi, mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>12</sup> Lebih lanjut Hamalik yang dikutip oleh Kusnadi dkk mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.<sup>13</sup>

---

<sup>9</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta. 2010, hlm. 2.

<sup>10</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 13.

<sup>11</sup>Nana Sudjana, Op. Cit., hlm. 28.

<sup>12</sup>Abu Ahmadi.dkk, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, hlm. 126.

<sup>13</sup>Kusnadi.dkk, *Strategi Pembelajaran IPS*, Pekanbaru: Pusaka Riau, 2008, hlm. 17.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu serta dari yang tidak baik menjadi lebih baik. Perubahan-perubahan tersebut seperti berubah pengetahuan, pemahaman, kecakapan, keterampilan dan sikap seseorang.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Mulyono Abdurrahman mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>14</sup> Menurut Romiszowski yang dikutip oleh Mulyono, mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan.<sup>15</sup> Senada dengan hal tersebut Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku itu sendiri sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>16</sup>

Pengertian hasil belajar juga dikemukakan oleh Dimiyati yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental

---

<sup>14</sup>Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hlm. 37.

<sup>15</sup>*Ibid.*, hlm. 38.

<sup>16</sup>Nana Sudjana. *Op. Cit.*, hlm. 49.

siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.<sup>17</sup>

Menurut Agus Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Agus Suprijono menjelaskan hasil belajar berupa:

- 1). Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- 2). Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorikan, kemampuan analisis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3). Keterampilan kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4). Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5). Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap adalah kemampuan menerima

---

<sup>17</sup>Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hlm. 3-5.

atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.<sup>18</sup>

Dari beberapa pengertian hasil belajar tersebut, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar mengajar berupa perubahan pada diri individu yang mencakup aspek kognitif yaitu berupa pengetahuan, aspek afektif yaitu sikap dan aspek psikomotorik yaitu berupa tingkah laku siswa. Namun, hasil belajar dalam penelitian ini hanya melihat aspek kognitif yang diperoleh setelah siswa mengikuti tes hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa yakni kemampuan yang dimilikinya sedangkan faktor dari luar adalah kualitas pembelajaran. Menurut Carroll yang dikutip oleh Nana Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor yakni :

- a. bakat pelajar
- b. waktu yang tersedia untuk belajar
- c. waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
- d. kualitas pengajaran
- e. kemampuan individu.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 5-6.

<sup>19</sup>Nana Sudjana, *Loc. Cit.*

Menurut Muhibin Syah, faktor-faktor yang turut menentukan efesiensi dan tingkat keberhasilan belajar siswa adalah pendekatan belajar (*approach to learning*) dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan serta metode belajar.<sup>20</sup> Lebih lanjut Sudjana mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor lingkungan.
- b. Faktor instrumental yang didalamnya terdiri dari kurikulum, program (bahan pengajaran), sarana dan fasilitas dan guru (tenaga pengajar)
- c. Kondisi psikologis.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Dari dalam diri siswa berupa kemampuan siswa itu sendiri. Sedangkan yang mempengaruhi hasil belajar dari lingkungan adalah kualitas pembelajaran seperti pendekatan, metode dan strategi yang digunakan.

## **B. Tinjauan Tentang Strategi Permainan Ular Tangga**

### **1. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara menggunakan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan method, or*

---

<sup>20</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, hlm. 133.

<sup>21</sup>Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 23-31.

*series of activities designed to achieve a particular educational goal.*<sup>22</sup> Menurut Degeng yang dikutip oleh Made Wena mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.<sup>23</sup>

Pengertian strategi pembelajaran dikemukakan oleh Darmasyah mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran, dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.<sup>24</sup> Senada dengan hal tersebut berikut pendapat para ahli tentang strategi pembelajaran yang dikutip oleh Darmasyah, yaitu:

- a. Menurut Romiszowski menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah sebagai titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat, yang selanjutnya mengarah pada lebih khusus yaitu rencana, taktik dan latihan.
- b. Menurut Reigeluth menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar.
- c. Abizar menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah pandangan yang bersifat umum serta arah umum dari tindakan untuk menentukan metode

---

<sup>22</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2008, hlm. 125-126.

<sup>23</sup>Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2011, hlm. 5.

<sup>24</sup>Darmasyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hlm. 17.

yang akan dipakai dengan tujuan utama agar pemerolehan pengetahuan oleh siswa lebih optimal.

- d. Depdiknas menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran lebih efektif.<sup>25</sup>

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah cara pandang, pola berfikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih metode pembelajaran yang memungkinkan efektifnya pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil secara efektif.

## 2. Strategi Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga atau dalam bahasa inggrisnya disebut *snake and ladder* adalah suatu permainan yang menggunakan papan permainan (*board game*) dan sebuah dadu (*dice*) berisikan 20 kotak perintah yang harus dilakukan oleh pemain (siswa). Kotak perintah sudah dimodifikasi agar siswa mendeskripsikan sesuatu benda, orang, tempat atau kegiatan.<sup>26</sup> Senada dengan hal tersebut, Munif Chatib Mengemukakan bahwa Strategi papan (karton) permainan adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan dalam bentuk papan atau karton permainan. Papan (karton) permainan dirancang seperti ular tangga lengkap dengan dadu dan kartu-kartu soal.<sup>27</sup> Pada strategi papan (karton) permainan terdapat prosedur :

---

<sup>25</sup>*Ibid.*, hlm. 18.

<sup>26</sup>Agus Suganda, *Meningkatkan Kemampuan Bicara dalam Bahasa Inggris melalui Permainan Snake and Ladder* (Online), tersedia di <http://file.upi.edu/direktori.html>. 2009, di unduh tanggal 23 Februari 2013

<sup>27</sup>Munif Chatib. *Loc. Cit.*



a. Masalah atau soal

Masalah adalah soal yang harus dikerjakan oleh siswa sesuai dengan target indikator hasil belajar. Dalam penyelesaian masalah, ada pola untuk menyelesaikan soal tersebut, yang dituangkan dalam papan permainan.

b. Papan (karton) permainan

Papan permainan harus menarik dan menimbulkan rasa penasaran siswa untuk bermain. Permainan harus menjadi alat untuk menyelesaikan masalah dalam materi yang akan dipelajari.

c. Kaji Ulang

Kaji ulang adalah memberikan pertanyaan atau soal kepada siswa setelah melakukan permainan tersebut. Tujuannya untuk mengetahui apakah siswa benar-benar memahami materi pelajaran.<sup>28</sup>

Pengertian lain tentang permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan masing-masing kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>29</sup> Permainan ular tangga bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu juga melatih siswa tentang sikap jujur dan tahu aturan.<sup>30</sup> Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai strategi untuk membantu siswa dalam belajar secara berkelompok maupun mandiri, menciptakan suasana rileks, kreatif serta keakraban dalam interaksi satu

---

<sup>28</sup>*Ibid.*, hlm. 181

<sup>29</sup>Hafis, *Sejarah Permainan Ular Tangga* (Online), tersedia di <http://hafismuaddab.wordpress.com/sejarah-permainan-ular-tangga>. 2012, di unduh tanggal 24 Februari 2013

<sup>30</sup>Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Yogyakarta: Flash Book, 2011, hlm. 95.

sama lain, serta mengikuti aturan-aturan tertentu sehingga pembelajaran lebih menarik. Sebagai suatu aktivitas, bermain dapat meningkatkan rasa percaya diri sekaligus mengasah kecerdasan. Hal ini sesuai dengan pendapat Paul Ginnis yang mengemukakan bahwa games atau permainan secara efektif mengubah dinamika kelas dan menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.<sup>31</sup>

Dalam permainan ular tangga ini terdapat aturan atau cara bermain. Secara umum cara bermain ular tangga adalah setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.<sup>32</sup>

Beberapa kelebihan yang dapat diperoleh dari strategi permainan ular tangga antara lain :

- 1). kerjasama kelompok dalam mencapai finish sangat ditekankan
- 2). anak tidak selalu dituntut untuk berpikir, sehingga suasana belajar cenderung lebih menyenangkan

---

<sup>31</sup>Ginnis Paul, *Trik dan Taktik Mengajar*, Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008, hlm. 214.

<sup>32</sup>Adzjio, *Media Pembelajaran Ular Tangga* (online), tersedia di <http://adzjiotarbiyah.blogspot.com/media-pembelajaran-ular-tangga>. 2012, di unduh tanggal 05 Februari 2013

- 3). Dengan keberuntungan mengocok dadu, memberikan motivasi lebih besar pada siswa untuk mencapai *finish* (mencapai kemenangan)
- 4). Memerlukan pengetahuan yang cukup tinggi, karena siswa dituntut untuk aktif dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat
- 5). Dapat memuat pertanyaan dengan berbagai jenis jawaban (tidak hanya sebuah konsep hafalan, tetapi juga konsep hitungan)
- 6). Siswa belajar bersosialisasi yang berarti mereka juga belajar bertoleransi, perhatian dan sportifitas.
- 7). Meningkatkan keaktifan
- 8). Dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya sehingga mampu bekerja sama dengan baik bersama anggota kelompok yang heterogen, selain itu permainan ini merupakan jenis permainan ringan, sehingga tidak memberatkan siswa.<sup>33</sup>

Sekalipun demikian strategi pembelajaran selalu mempunyai kelemahan tertentu, begitu juga halnya dengan strategi permainan ular tangga. Kelemahannya yaitu:

- 1). Kurang dapat mengukur kemampuan suatu kelompok, karena kemenangan dipengaruhi oleh adanya keberuntungan (adanya ular dan tangga).
- 2). Memerlukan waktu yang lebih lama dan persiapan yang lebih lama pula karena tidak semua siswa bisa memainkan permainan ini, oleh karena itu

---

<sup>33</sup>Sri Rahayu, *Pembelajaran Kooperatif Metode Ular Tangga* (Online), tersedia di <http://sainssmp2ngawi.blogspot.com/pembelajaran-kooperatif-metode-ular.html>. 2012, di unduh tanggal 07 februari 2013

guru harus bisa mengelola kelas, membimbing siswa dalam diskusi kelompok, dan memberi motivasi belajar kepada siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu hasil belajar yang optimal.<sup>34</sup>

Menurut Iva Riva, langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang
2. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan
3. Sampaikan aturan main kepada siswa :  
  
Setiap siswa mendapatkan satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa, yaitu bidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun, sebelum mengocok dadu, siswa harus mengambil satu buah kartu pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh mengocok dan jika tidak bisa maka ia tidak boleh mengocok. Penentu jawaban benar atau tidak adalah teman sekelompok. Bila tidak yakin maka boleh bertanya kepada guru.
4. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai
5. Permainan selesai ketika salah satu pemain sudah sampai di garis akhir atau *finish*<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Iva Riva. *Op. Cit.*, hlm. 97.

<sup>35</sup>*Ibid.*, hlm. 95-96.

Sedangkan menurut Heryantoni, langkah-langkah strategi permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga.
2. Guru membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa.
3. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan minimal 2 orang dan idealnya beranggotakan 5-6 siswa, termasuk pengatur/juri.
4. Guru memberikan 1 papan ular tangga kepada siswa serta peralatan lainnya dan menjelaskan kepada siswa cara bermain ular tangga.
5. Setelah selesai membagi kelompok dan mempelajari materi yang telah dibagikan, siswa dapat memulai permainan ular tangga.
6. Masing-masing siswa dalam kelompok bergantian memainkan permainan dan apabila ada salah satu siswa tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan kelompok tersebut dapat dijawab kelompok lain.
7. Selama permainan berjalan, tugas guru adalah memonitor jalannya permainan, guru harus bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain.
8. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran.
9. Guru memberikan kesimpulan.
10. Evaluasi<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup>Heryantoni, *Penelitian Tindakan Kelas* (online), tersedia di <http://heryantoni.blogspot.c0m/lampiran-upaya-peningkatan.html>. 2011, di unduh tanggal 07 Februari 2013

Dari pendapat-pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah strategi permainan ular tangga adalah :

1. Guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga
2. Guru membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa
3. Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang.
4. Guru membagikan satu set perlengkapan permainan ular tangga pada masing-masing kelompok dan menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga.
5. Setelah selesai membagi kelompok dan mempelajari materi yang telah dibagikan, guru memberikan aba-aba permainan dimulai.
6. Masing-masing siswa dalam kelompok bergantian memainkan permainan dan apabila ada salah satu siswa tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan kelompok tersebut dapat dijawab kelompok lain.
7. Selama permainan berjalan, tugas guru adalah memonitor jalannya permainan, guru harus bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain.
8. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran.
9. Guru dan siswa membuat kesimpulan.
10. Guru melakukan evaluasi

### C. Hubungan Strategi Permainan Ular Tangga dengan Hasil Belajar Siswa

Dalam bukunya Iva Riva mengatakan bahwa suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan, maupun teknik. Salah satunya adalah dengan permainan edukatif ular tangga. Strategi permainan ular tangga adalah permainan edukatif yang mampu merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi, membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan lain sebagainya. Permainan ini diyakini bisa meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa.<sup>37</sup> Permainan ular tangga memotivasi siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Dengan meningkatnya kemauan siswa untuk belajar akan mampu meningkatkan hasil belajarnya juga.<sup>38</sup>

Dengan dilaksanakannya strategi permainan ular tangga ini memberi kesempatan pada siswa untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian. Pembelajaran ini juga mendorong tumbuhnya sikap kesetiakawanan dan keterbukaan diantara siswa. Pola interaksi yang bersifat terbuka dan kerja sama diantara kelompok sangat penting bagi siswa untuk memperoleh semangat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>37</sup>Iva Riva. *Op. Cit.*, hlm. 7.

<sup>38</sup>Raharjo Ismail, *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran* (Online), tersedia di <http://zhoney.blogspot.com/snake-and-lader-game.html>. 2009, di unduh tanggal 20 Februari 2013

Terlihat bahwa, fokus dari strategi ini yaitu menjadikan siswa lebih aktif dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Apabila siswa aktif dan pembelajaran yang dilakukan menimbulkan keceriaan dan suasana belajar yang rileks bisa memacu motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang diharapkan akan tercapai dengan persentase yang lebih besar.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Agustina Nanik meneliti “Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang”.<sup>39</sup> Menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat terbukti dengan banyaknya siswa yang tuntas dalam belajar yaitu 97,8% . Angka tersebut berada pada rentang 76%-99% sehingga dikategorikan baik sekali (optimal). Terdapat persamaan penelitian dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti tentang permainan ular tangga dan hasil belajar. Kemudian perbedaan pada penelitian ini terletak pada langkah-langkah permainan, Agustina merancang permainan menggunakan ubin (lantai) yang diberi nomor 1-20 dan siswa sendiri yang menjadi pionnya, kemudian menggunakan tanda panah ke atas untuk tangga dan tanda panah ke bawah untuk ular. Siswa berjalan menginjak nomor yang ada pada ubin sesuai kocokan dadu tanpa menggunakan kartu pertanyaan dengan tujuan siswa paham konsep penjumlahan dan pengurangan sedangkan langkah-langkah

---

<sup>39</sup>Agustina Nanik, *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang* (Online), tersedia di <http://library.um.ac.id/ptk/index.phpmod=detail&id=35932>. 2008, di unduh pada tanggal 07 februari 2013



permainan yang peneliti gunakan dengan merancang karton yang dibuat seperti permainan ular tangga, permainan dilakukan secara berkelompok dengan membagi siswa menjadi 8 kelompok. Siswa menggerakkan pion bukan siswa yang sebagai pemain dan apabila dalam bermain siswa menjumpai tangga dan ular maka wajib menjawab pertanyaan dengan tujuan siswa paham konsep materi pelajaran yang dipelajari. Rendahnya hasil belajar yang diteliti oleh saudara Agustina pada mata pelajaran matematika sedangkan rendahnya hasil belajar pada penelitian penulis pada mata pelajaran IPA.

Efri Werliza meneliti “Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Operasi Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 004 Desa Tanah Berkali Pangean Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi”.<sup>40</sup> Menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi bilangan terbukti dengan banyaknya siswa yang tuntas dalam belajar yaitu 80,9%. Pada penelitian ada kesamaan dengan penelitian penulis yaitu belajar melalui bermain. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada strategi yang digunakan yaitu bentuk permainan yang digunakan penulis mengkhususkan pada permainan ular tangga.

Rida Bakti Pratiwi, dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Eksperimen Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau dari

---

<sup>40</sup>Efri Werliza, 2009, *Penerapan Strategi Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Operasi Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 004 Desa Tanah Berkali Pangean Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Kota Pekanbaru*: UIN Suska Riau

Aktivitas Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kebakramat”<sup>41</sup>. Menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 3,47% menjadi 17,45% pada siklus II, setelah menerapkan metode eksperimen melalui permainan ular tangga. Pada penelitian ada kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu meneliti tentang hasil belajar siswa menggunakan permainan ular tangga dan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, karton permainan yang digunakan dan subjek dalam penelitian. Rida menggunakan metode eksperimen disertai permainan ular tangga dan menggunakan karton permainan ular tangga secara umum tanpa modifikasi yang bisa dibeli di toko, yang dirancang hanyalah kartu pertanyaan. Sedangkan peneliti menggunakan metode diskusi secara berkelompok dan merancang karton permainan yang berisi inti atau topik materi yang akan dipelajari serta gambar yang disesuaikan juga dengan materi sehingga karton permainan lebih menarik. Selanjutnya subjek dalam penelitian Rida yakni siswa SMP sedangkan subjek dalam penelitian peneliti yakni siswa Sekolah Dasar (SD).

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah strategi permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru.

---

<sup>41</sup>Rida Bakti Pratiwi, *Penerapan Strategi Permainan Ular Tangga* (Online), tersedia di <http://biologi.fkip.uns.ac.id/rida-bakti-pratiwi.pdf>. 2008, di unduh tanggal 21 April 2013

## **F. Indikator Keberhasilan**

### **1. Indikator Aktivitas Guru**

Indikator kemampuan guru terhadap penerapan strategi permainan ular tangga adalah :

- a. Guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga.
- b. Guru membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa.
- c. Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang
- d. Guru membagikan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan pada tiap-tiap kelompok
- e. Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana langkah-langkah strategi permainan ular tangga
- f. Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai permainan
- g. Guru memonitor jalannya permainan, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain.
- h. Guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran.
- i. Guru menyimpulkan materi pelajaran setelah permainan selesai
- j. Guru melakukan evaluasi atau penilaian setelah proses pembelajaran melalui aspek pengetahuan, konsep dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **2. Indikator Aktivitas Siswa**

Indikator-indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan strategi permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. Siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga
- b. Siswa membaca dan memahami materi pembelajaran
- c. Siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang
- d. Siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga
- f. Siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan
- g. Siswa melakukan permainan ular tangga di kelompok masing-masing
- h. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran.
- i. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran
- j. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu

## **3. Indikator Hasil Belajar**

Indikator keberhasilan siswa tercapai apabila siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 75$ . Sedangkan indikator keberhasilan pada penelitian yang peneliti lakukan adalah apabila 75% dari jumlah seluruh siswa

telah memperoleh nilai 75 dengan kriteria penilaian tentang tes hasil belajar yang dikelompokkan dalam 5 kriteria penilaian, yaitu :

- a) 86% - 100% tergolong “Baik Sekali”
- b) 71% - 85% tergolong “Baik”
- c) 56% - 70% tergolong “Cukup”
- d) 41% - 55% tergolong “Kurang”
- e) 40% tergolong “Sangat Kurang”,<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup>Depdikbud, *Buku Laporan Pendidikan SD*, Jakarta: Depdikbud, 2011, hlm. 2

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru. Objek dalam kajian ini adalah penerapan strategi permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru.

##### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2013. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru Tahun Ajaran 2012/2013.

##### **C. Variabel yang Diteliti**

Variabel dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa sebagai variabel terikat dan strategi permainan ular tangga sebagai variabel bebas.

##### **D. Rencana Tindakan**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru dengan jumlah siswa 40 orang pada mata pelajaran IPA. Pada Penelitian ini peneliti merencanakan melakukan penelitian menggunakan sistem siklus. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

## **1. Perencanaan/Persiapan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan langkah-langkah strategi permainan ular tangga.
- b. Menyiapkan perlengkapan permainan ular tangga lengkap dengan kartu instruksi dan kartu pertanyaan.
- c. Membuat soal evaluasi untuk mengukur keberhasilan belajar siswa
- d. Menyusun format pengamatan (lembar observasi) tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi permainan ular tangga.
- e. Meminta kesediaan salah seorang teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini yang akan dilakukan pada proses pembelajaran secara terstruktur mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yaitu:

- a. Kegiatan awal
  - 1). Guru mengucapkan salam dan mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (berdoa, absensi, memperhatikan kebersihan kelas dan merapikan tempat duduk siswa)
  - 2). Guru memberikan motivasi kepada siswa

- 3). Guru melakukan apersepsi atau mengulang pelajaran yang telah lalu
- 4). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 5). Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1). Guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga.
- 2). Guru membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa.
- 3). Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang
- 4). Guru membagikan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan pada tiap-tiap kelompok
- 5). Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana langkah-langkah strategi permainan ular tangga
- 6). Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai permainan
- 7). Guru memonitor jalannya permainan, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain.
- 8). Guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran.

c. Kegiatan penutup

- 1). Guru menyimpulkan materi pelajaran setelah permainan selesai
- 2). Guru melakukan evaluasi atau penilaian setelah proses pembelajaran melalui aspek pengetahuan, konsep dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran..
- 3). Guru memberi tugas pekerjaan rumah



- 4). Guru menutup pembelajaran dengan salam

### **3. Observasi**

Observasi yang dilakukan adalah proses pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi permainan ular tangga. Tahap observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Dalam penelitian ini yang akan menjadi observer adalah teman sejawat atas persetujuan guru yang mengajar di kelas tersebut. Sedangkan yang akan mempraktekkan kegiatan ini adalah penulis sendiri. Observasi ini dilakukan untuk mengarahkan implementasi agar sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Aspek-aspek yang diamati antara lain:

- a. Aktivitas guru dalam menerapkan strategi permainan ular tangga yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru
- b. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan ular tangga yang dilakukan dengan menggunakan lembar aktivitas siswa

### **4. Refleksi**

Setelah pembelajaran dilaksanakan, guru dan observer melakukan diskusi dan menganalisa hasil dari proses pembelajaran yang dilaksanakan sehingga diketahui keberhasilan dan kelemahan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil dari analisa tersebut dijadikan sebagai landasan untuk siklus berikutnya, sehingga antar siklus ada kesinambungan dan diharapkan kelemahan atau kekurangan pada siklus yang pertama sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Kemudian menggunakan instrumen soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## **F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi data:

- a. Data kualitatif adalah data yang berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik berwujud pertanyaan atau berupa kata-kata. Data ini didapat dari wawancara dengan pihak sekolah untuk mengetahui profil sekolah.
- b. Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka.<sup>43</sup> Data ini berhubungan dengan persentase hasil belajar siswa dan data tentang persentase aktivitas guru dan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi.

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui teknik yaitu:

- a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar IPA dengan menggunakan strategi permainan ular tangga.

- b. Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran IPA dengan menggunakan strategi permainan ular tangga.

---

<sup>43</sup>Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009, hlm. 1.

c. Dokumentasi dan Wawancara

Dokumentasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi profil Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Aktivitas Guru

Karena indikator pelaksanaan aktivitas guru melalui penggunaan strategi permainan ular tangga adalah 10, dengan pengukuran masing-masing 1 sampai dengan 5 (5 untuk sangat sempurna, 4 sempurna, 3 cukup sempurna, 2 kurang sempurna dan 1 tidak sempurna), berarti skor maksimal yang diperoleh adalah 50 (10 x 5) dan skor minimal adalah 10 (1 x 10).

Mencari persentase skor rumus yang digunakan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Case* (jumlah frekuensi)

100% = Bilangan Tetap

Setelah Persentase skor didapat, maka digunakan kriteria penilaian, yaitu :

(a) Sangat sempurna : 81% - 100%

(b) Sempurna : 61% - 80%

(c) Kurang sempurna : 41% - 60%

(d) Tidak sempurna : 0% - 40%.<sup>44</sup>

Persentase minimal untuk aktivitas guru pada penelitian ini berada pada kriteria sempurna dengan rentang skor 61% - 80%.

## 2. Aktivitas Siswa

Pengukuran terhadap instrumen aktivitas siswa ini adalah “dilakukan = 1” dan “ tidak dilakukan = 0”, sehingga apabila semua aktivitas siswa dilakukan dengan jumlah siswa 40, maka skor maksimalnya sebesar 400 (1 x 10 x 40). Sedangkan untuk skor minimalnya adalah 0 (0 x 6 x 40 ).

Mencari persentase skor, rumus yang digunakan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Case* (jumlah frekuensi)

100% = Bilangan Tetap

Setelah Persentase skor didapat, maka digunakan kriteria penilaian, yaitu :

(a) Sangat sempurna : 81% - 100%

(b) Sempurna : 61% - 80%

(c) Kurang sempurna : 41% - 60%

(d) Tidak sempurna : 0% - 40%.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup>Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Jakarta: Alfabeta, 2011, Hlm. 89

<sup>45</sup>*Ibid.*

Persentase minimal untuk aktivitas siswa pada penelitian ini berada pada kriteria sempurna dengan rentang skor 61% - 80%.

### 3. Hasil Belajar

#### 1) Ketuntasan individu

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus maka dilaksanakan analisis. Adapun tes yang akan dilakukan berbentuk tes tertulis. Untuk mengetahui daya serap dari hasil belajar siswa (ketuntasan individu) dapat diolah dengan rumus sebagai berikut:<sup>46</sup>

$$\text{Hasil belajar individu} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah seluruh butir soal}} \times \text{Skor tiap soal}$$

Untuk mencari persentase ketuntasan siswa, yaitu dengan cara<sup>47</sup> :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% = Bilangan Tetap

Seorang siswa dikatakan tuntas secara individu apabila siswa tersebut memperoleh nilai 75. Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil belajar, maka analisis dilakukan dengan mengelompokkan atas 5 kriteria penilaian sebagai berikut:

---

<sup>46</sup>Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2007, hlm. 380-381

<sup>47</sup>Hariyadi, *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2009, hlm. 24

- a) 86% - 100% tergolong “Baik Sekali”
- b) 71% - 85% tergolong “Baik”
- c) 56% - 70% tergolong “Cukup”
- d) 41% - 55% tergolong “Kurang”
- e) 40% tergolong “Sangat Kurang”<sup>48</sup>

## 2) Ketuntasan Klasikal

Adapun untuk mencari nilai ketuntasan klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:<sup>49</sup>

$$PK = \frac{JK}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

PK= Presentase ketuntasan klasikal

JK= Jumlah siswa yang tuntas

JS= Jumlah siswa keseluruhan

---

<sup>48</sup>Depdikbud., *Loc.*, *Cit.*

<sup>49</sup>Depdiknas, *Rambu-rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: Depdiknas, 2004, hlm. 24

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskriptif *Setting* Penelitian**

##### **1. Deskripsi Sekolah**

Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru yang beralamat di jalan Taman Karya Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan, berdiri pada tahun 2005 diatas tanah dengan luas 2072 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 1270 m<sup>2</sup>. Sekolah ini memiliki 11 ruang kelas dengan lantai semen dan keramik dengan atap seng dan pekarangan yang telah dipasang *paving block* di seluruh halamannya. Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru ini memiliki taman yang berada di depan ruangan belajar siswa sehingga menambah keasrian dari sekolah ini.

##### **2. Visi dan Misi Sekolah**

###### **a. Visi**

Terwujudnya siswa yang berprestasi dan berkualitas, sekolah yang bersih, asri, aman, tertib dan indah serta mengembangkan budaya melayu berdasarkan IMTAQ dan IPTEK.

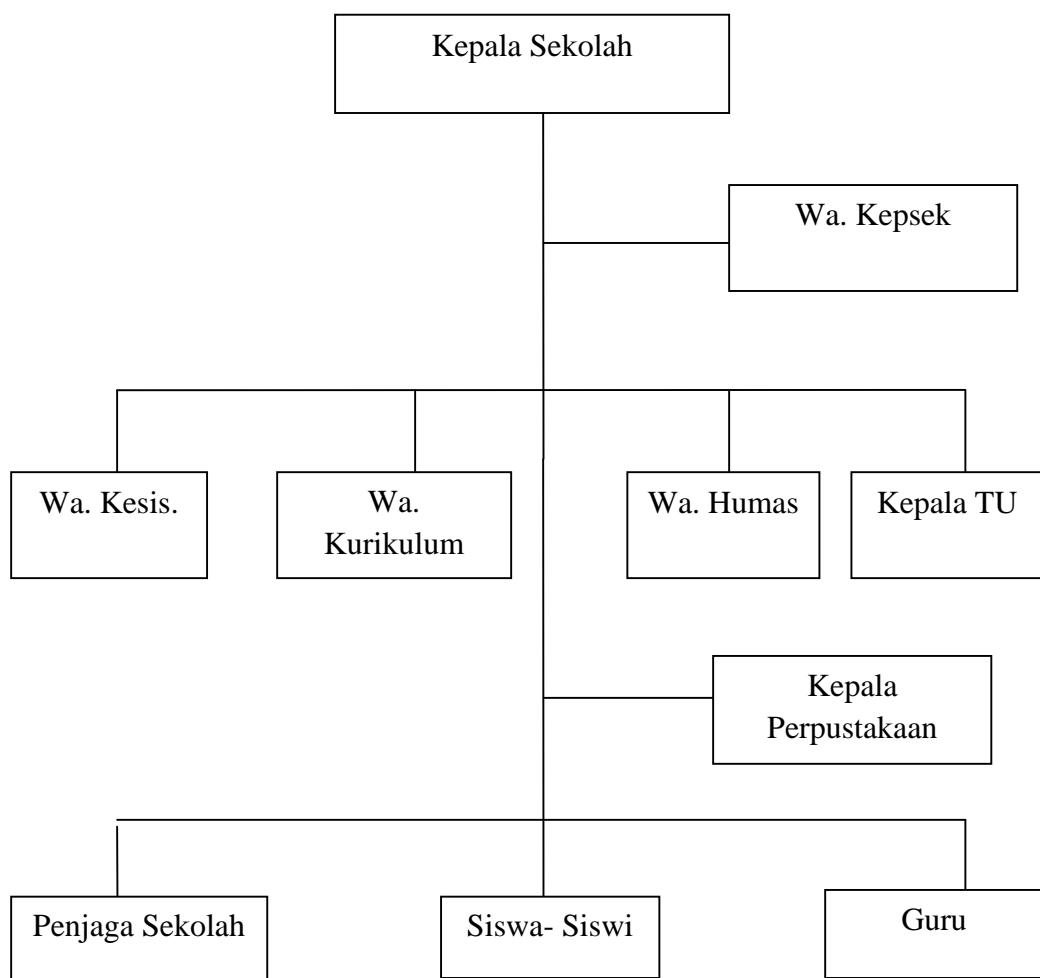
###### **b. Misi**

1. Meningkatkan mutu pendidikan yang lebih profesional
2. Meningkatkan mutu dan prestasi peserta didik disegala bidang ilmu
3. Menciptakan lingkungan yang aman, tertib dan indah dengan memberdayakan seluruh komponen yang ada (kepala sekolah, guru, komite sekolah, tokoh masyarakat, dan orang tua murid).

4. Mengikutsertakan peserta didik dalam setiap perlombaan / pertandingan yang berciri khas melayu.

### 3. Struktur Organisasi

Adapun susunan kepengurusan atau struktur organisasi Sekolah Dasar Negeri 183 dapat dilihat pada bagan berikut :



**Gambar : IV.1 Struktur Organisasi Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru**



#### 4. Sarana dan Prasarana

Dalam suatu lembaga pendidikan, sarana dan prasarana memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan adanya sarana dan prasarana yang menandai kemungkinan lebih besar akan tercapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.1**  
**Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru**

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1	Ruang kepala sekolah	1 ruangan
2	Ruang majelis guru	1 ruangan
3	Ruang tata usaha	1 ruangan
4	Ruang belajar	11 ruangan
5	Ruang perpustakaan	1 ruangan
6	Ruang UKS	1 ruangan
7	WC guru	1 ruangan
8	WC Siswa	2 ruangan
9	Kantin	2 ruangan
10	Lapangan olahraga	1
11	Tempat parkir	1

Sumber data : tata usaha sekolah dasar negeri 183 pekanbaru

#### 5. Keadaan Guru dan Siswa

##### a. Keadaan Guru

Adapun keadaan guru di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel IV.2**  
**Daftar Guru Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
1	Zulkifli, M.Pd	Kepala Sekolah
2	Yurnita Yunus, S.Pd	Waka. Kurikulum, wali kelas IVA
3	Dewi Sri Purnama, S.Pd	Waka. Kesiswaan, wali kelas VA
4	Ida Risanti, S. Pd	Waka. Humas, guru Bahasa Indonesia, wali kelas VIB
5	Titin Rositi, S.Pd	Wali kelas VI C
6	Ummi Fauziah, S.Pd.I	Guru Matematika, wali kelas VB
7	Salmah, S.Pd	Wali kelas VC
8	Ummi Maisaroh, S.Pd	Wali kelas VD
9	Nori Marzena, S.Pd	Wali kelas IVA
10	Darwati, S.Pd	Wali kelas IVB
11	Hartati, S.Pd	Wali kelas IVC
12	Dodi Epen, A.Ma	Wali kelas IVD
13	Elfitriani, A.Ma	Wali kelas IIIA
14	Sri Notari Kasi, A.Ma	Wali kelas IIIB
15	Tetty Siska Noviani, A.Ma	Wali kelas IIIC
16	Indriani Astuti, A.Ma	Wali kelas IIA
17	Darmita, A.Ma,Pd	Wali kelas IIB
18	Nopriyan, S.Sos	Wali kelas IIC
19	Nila Viveriana	Wali kelas IID
20	Sumiati, A.Ma	Wali kelas IIE
21	Marliana, S.Pd	Wali kelas IA
22	Eldayanti, A.Ma	Wali kelas IB
23	Eka Febriyanti, A.Ma	Wali kelas IC
24	Banjar Mas, A.Ma,Pd	Wali kelas ID
25	Nurmaini, S.Pd.I	Guru Agama dan Mulok
26	Noriyah, S.Pd.I	Guru Agama dan Mulok
27	Elvita Jaya, S.Pd.I	Guru Agama dan Mulok
28	Afrizal, S.S	Guru Bahasa Inggris
29	Herlina, S.Hum	Guru Bahasa Inggris
30	Suryati Saad, S.Pd	Guru Penjaskes
31	Ade Rahman, S.Pd	Guru Penjaskes
32	Winda Hastuti	Kepala Tata Usaha

Sumber data : tata usaha sekolah dasar negeri 183 Pekanbaru

**b. Keadaan Siswa**

Adapun keadaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.3**  
**Daftar Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru**

NO	KELAS	SISWA		
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	I	83	77	160
2	II	109	97	206
3	III	61	74	135
4	IV	76	72	148
5	V	88	54	142
6	VI	58	52	110
TOTAL				901

Sumber data: tata usaha sekolah dasar negeri 183 Pekanbaru

Tabel IV.3 menunjukkan bahwa jumlah siswa di Sekolah Dasar Negeri 183 adalah 901 orang. Terdiri dari 6 kelas yakni kelas I (IA, IB, IC dan ID) dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 83 orang dan siswa perempuan sebanyak 77 orang. Kelas II (IIA, IIB, IIC, IIE dan IID) dengan jumlah siswa laki-laki 109 orang dan siswa perempuan sebanyak 97 orang. Kelas III (IIIA, IIIB dan IIIC) dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 61 dan siswa perempuan sebanyak 74 orang. Kelas IV (IVA, IVB, IVC, dan IVD) dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 76 dan siswa perempuan sebanyak 72 siswa. Kelas V (VA, VB, VC dan VD) dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 88 orang dan siswa perempuan sebanyak 54 orang. Kelas VI (VIA, VIB dan VIC) dengan jumlah siswa laki-laki 58 orang dan siswa perempuan sebanyak 52 orang.

Subjek penelitian adalah kelas IVA dengan jumlah siswa 40 orang, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Adapun nama-nama siswa kelas IVA sebagai berikut :

**Tabel. IV.4**  
**Nama-nama Siswa Kelas IVA**

<b>NO</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1	Agnes Hariani	Siswa 001	Perempuan
2	Aldo	Siswa 002	Laki-laki
3	Alif Alghafari	Siswa 003	Laki-laki
4	Anang Helmi	Siswa 004	Laki-laki
5	Ananta Paula	Siswa 005	Perempuan
6	Anita Safitri	Siswa 006	Perempuan
7	Ardian Haviza	Siswa 007	Laki-laki
8	Berliando Fernando	Siswa 008	Laki-laki
9	Devin Arya	Siswa 009	Laki-laki
10	Dika Junanda	Siswa 010	Laki-laki
11	Elmas Ghausnur	Siswa 011	Laki-laki
12	Febri Ardiansyah	Siswa 012	Laki-laki
13	Febri Handika	Siswa 013	Laki-laki
14	Febrina Putri L	Siswa 014	Perempuan
15	Feradilah	Siswa 015	Perempuan
16	Ikhsan Pranata	Siswa 016	Laki-laki
17	Leonandra	Siswa 017	Laki-laki
18	M. Hafis Sabri	Siswa 018	Laki-laki
19	M. Hermawan	Siswa 019	Laki-laki
20	M. Fadhil Ardi	Siswa 020	Laki-laki
21	M. Luthfi A	Siswa 021	Laki-laki
22	Nadya Azzahra	Siswa 022	Perempuan
23	Naswa Jumeli P	Siswa 023	Perempuan
24	Nur Fitri H	Siswa 024	Perempuan
25	Putri Andika	Siswa 025	Perempuan
26	Putri Ananda P	Siswa 026	Perempuan
27	Raja Fiona A	Siswa 027	Perempuan
28	Rijalul Afwa	Siswa 028	Laki-laki
29	Rizki Agung	Siswa 029	Laki-laki
30	Silvia Yuliana	Siswa 030	Perempuan
31	Tongku Khairul	Siswa 031	Laki-laki
32	Tri Wahyu F	Siswa 032	Perempuan
33	Walajus Jiran	Siswa 033	Laki-laki
34	Widyagti Indah K	Siswa 034	Perempuan
35	Windi Ramdani	Siswa 035	Perempuan
36	Yaafi Ramadhan	Siswa 036	Laki-laki
37	Yola Kurniawati	Siswa 037	Perempuan
38	Yolanda Saputra	Siswa 038	Laki-laki
39	Zahra Fadila	Siswa 039	Perempuan
40	Zeliana Fahrani	Siswa 040	Perempuan

Sumber data : absensi kelas IVA

## 6. Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru adalah KTSP. Semua kelas sudah menerapkan kurikulum ini, baik kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Adapun daftar mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru :

**Tabel IV.5**  
**Daftar Mata Pelajaran yang Diajarkan**  
**di Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru**

No	Mata Pelajaran
1	Pendidikan Agama Islam
2	Pendidikan Kewarganegaraan
3	Bahasa Indonesia
4	Matematika
5	Ilmu Pengetahuan Alam
6	Ilmu Pengetahuan Sosial
7	Bahasa Inggris
8	Penjaskes
9	Muatan Lokal
10	Seni Budaya dan Keterampilan
11	Pengembangan diri

Sumber data : Tata Usaha Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru

### B. Penyajian Data

Penyajian hasil penelitian yang dianalisis yaitu deskripsi peningkatan hasil belajar siswa secara individual dan klasikal, serta aktivitas guru dan siswa selama

proses pembelajaran dengan penerapan strategi permainan ular tangga. Hasil ulangan siswa sebelum tindakan diperoleh dari guru mata pelajaran tanpa penerapan strategi permainan ular tangga. Selanjutnya peneliti melaksanakan dengan penerapan strategi permainan ular tangga sebanyak dua siklus dengan empat kali pertemuan.

### **1. Data Sebelum Tindakan**

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus I, terlebih dahulu peneliti menganalisa hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai ulangan siswa yang dilakukan oleh Ibu Nori Marsena selaku wali kelas IVA. Adapun hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.6**  
**Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 001	60	Tidak Tuntas
2	Siswa 002	80	Tuntas
3	Siswa 003	80	Tuntas
4	Siswa 004	80	Tuntas
5	Siswa 005	60	Tidak Tuntas
6	Siswa 006	80	Tuntas
7	Siswa 007	80	Tuntas
8	Siswa 008	40	Tidak Tuntas
9	Siswa 009	0	Tidak Tuntas
10	Siswa 010	100	Tuntas
11	Siswa 011	0	Tidak Tuntas
12	Siswa 012	60	Tidak Tuntas
13	Siswa 013	40	Tidak Tuntas
14	Siswa 014	60	Tidak Tuntas
15	Siswa 015	0	Tidak Tuntas
16	Siswa 016	0	Tidak Tuntas
17	Siswa 017	50	Tidak Tuntas
18	Siswa 018	50	Tidak Tuntas
19	Siswa 019	50	Tidak Tuntas
20	Siswa 020	0	Tidak Tuntas
21	Siswa 021	60	Tidak Tuntas
22	Siswa 022	80	Tuntas
23	Siswa 023	80	Tuntas
24	Siswa 024	60	Tidak Tuntas
25	Siswa 025	70	Tidak Tuntas
26	Siswa 026	80	Tuntas
27	Siswa 027	60	Tidak Tuntas
28	Siswa 028	60	Tidak Tuntas
29	Siswa 029	60	Tidak Tuntas
30	Siswa 030	80	Tuntas
31	Siswa 031	50	Tidak Tuntas
32	Siswa 032	80	Tuntas
33	Siswa 033	0	Tidak Tuntas
34	Siswa 034	80	Tuntas
35	Siswa 035	80	Tuntas
36	Siswa 036	30	Tidak Tuntas
37	Siswa 037	80	Tuntas
38	Siswa 038	40	Tidak Tuntas
39	Siswa 039	80	Tuntas
40	Siswa 040	60	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2320</b>	<b>Tuntas = 14</b> <b>Tidak Tuntas = 26</b>
<b>Rata-rata/Persentase</b>		<b>58</b>	<b>Tuntas = 35%</b> <b>Tidak Tuntas = 65%</b>

Sumber Data : hasil ulangan yang dilakukan tanggal 15 Mei 2013 oleh Ibu Nori

Dari tabel IV.6 diketahui rata-rata hasil belajar siswa tergolong rendah. Siswa yang mencapai ketuntasan individual dengan skor  $\geq 75$  sebanyak 14 orang, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 26 orang, sehingga ketuntasan klasikal hanya mencapai 35%. Ketuntasan klasikal yang harus dicapai adalah 75%. Melihat hasil tersebut, peneliti melakukan perbaikan pengajaran melalui siklus I dengan penerapan strategi permainan ular tangga.

## **2. Siklus I**

### **a. Tahap Persiapan**

Pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2013 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2013. Alokasi waktu pada setiap pertemuan adalah 2x35 menit pada pokok bahasan kelompok benda berdasarkan asalnya.

Peneliti telah mempersiapkan semua keperluan penelitian antara lain RPP siklus I dengan penerapan strategi permainan ular tangga (Lampiran  $C_1$  dan  $C_2$ ), soal evaluasi hasil belajar siswa (Lampiran  $D_1$ ), lembar observasi aktivitas guru (Lampiran  $F_1$  dan  $F_2$ ) dan lembar observasi aktivitas siswa (Lampiran  $H_1$  dan  $H_2$ ), serta materi pelajaran (Lampiran  $I_1$  dan  $I_2$ ), menyiapkan papan permainan ular tangga untuk setiap kelompok kemudian meminta teman sejawat sebagai observer.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

#### **1). Pertemuan Pertama ( 21 Mei 2013)**

Pertemuan pertama siklus I, dilaksanakan dengan penerapan strategi permainan ular tangga. Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari selasa



tanggal 21 Mei 2013 yaitu pada pukul 13.00-14.10 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan 40 siswa yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran **C<sub>1</sub>**) yang telah disiapkan. Indikator yang akan dipelajari adalah menyebutkan contoh- contoh sumber daya alam dan mengelompokkan benda yang berasal dari tumbuhan.

Dalam pelaksanaan tindakan, terdapat tiga tahap kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Kemudian guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa dapat menjelaskan dengan percaya diri contoh sumber daya alam serta siswa dapat menjelaskan dengan berani kelompok benda yang berasal dari tumbuhan. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa serta membangkitkan keingintahuan siswa dengan mengajak siswa untuk menyebutkan benda yang bisa mereka lihat di dalam ruang kelas dan di luar kelas misalnya meja, kursi, lemari, alas meja dan gorden. Kemudian benda-benda yang disebutkan oleh siswa, guru kaitkan dengan materi pelajaran bahwa meja, kursi dan lemari berbahan asal kayu sedangkan alas meja dan gorden berbahan asal kain. kayu berasal dari tumbuhan, kain berasal dari serat kapas yang juga merupakan tumbuhan. Guru kemudian menulis topik pembelajaran di papan tulis yaitu benda yang berasal dari tumbuhan.

Pada kegiatan inti, guru telah menyiapkan perlengkapan untuk permainan ular tangga mulai dari papan ular tangga, dadu, gelas untuk pengocok dadu, pion, kartu soal beserta kunci jawaban bagi juri dan materi pelajaran (lampiran *I<sub>1</sub>*). Guru kemudian memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk membaca. Kemudian guru menuntun siswa membentuk kelompok dengan cara berhitung untuk mengetahui anggota kelompok. Jumlah siswa seluruhnya sebanyak 40 orang. Siswa diminta berhitung dimulai dari siswa yang duduk di sudut kanan guru dengan hitungan 1-5 adalah kelompok 1 kemudian hitungan kembali lagi dari 1-5 untuk kelompok 2 dan seterusnya hingga terbentuk 8 kelompok.

Setelah semua siswa berada di kelompok masing-masing, guru menjelaskan aturan permainan ular tangga. Aturan permainannya adalah dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang anggota, 1 orang bertindak sebagai juri dan 4 orang sebagai pemain. Dalam bermain, siswa diwajibkan untuk mengambil kartu pertanyaan apabila bertemu dengan anak tangga atau ekor ular pada papan permainan. Penentu jawaban benar atau salah adalah juri. Apabila jawaban benar pemain dapat lanjut ke kotak berikutnya yaitu naik untuk tangga dan tetap berada di kotak untuk ekor ular. Dan apabila jawaban salah, maka pemain tetap berada di kotak semula untuk tangga dan turun ke kotak berikutnya untuk ekor ular. Setelah semua siswa paham dengan aturan permainan, guru langsung menunjuk siswa yang dipercaya menjadi juri pertama dalam permainan dan membagikan satu set permainan untuk tiap-tiap kelompok. Setelah guru memastikan semua kelompok mendapatkan satu set permainan, guru memberi aba-aba untuk memulai

permainan dengan menghitung satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga siswa sudah boleh mengocok dadu. Urutan giliran bermain dimulai dari siswa yang berada di kanan juri.

Ketika permainan berlangsung, guru memonitor jalannya permainan dengan bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memastikan kejujuran dan keseriusan siswa dalam menjawab soal dan bermain. Waktu yang diberikan untuk bermain selama 30 menit. Kelompok yang pertama meraih *finish* adalah kelompok empat atas nama Aldo. Pemain yang telah mencapai *finish* bertukar posisi menjadi juri dan siswa yang awalnya sebagai juri menjadi pemain. Kelompok yang siswanya paling banyak mencapai *finish* adalah kelompok 2 yaitu sebanyak 4 orang. Guru memberikan hadiah bagi kelompok tersebut.

Setelah waktu bermain habis, guru meminta siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti tentang materi yang dibaca maupun ketidakpahaman selama permainan berlangsung. Tidak ada siswa yang bertanya sehingga guru berkesimpulan semua siswa paham dengan materi pelajaran. Untuk menguji tingkat pemahaman siswa, guru melakukan evaluasi berupa soal esay sebanyak 5 butir. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi pelajaran bahwa sumber daya alam meliputi tumbuhan, hewan dan bahan alam tak hidup. Benda yang berasal dari tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pangan, bahan sandang, peralatan rumah tangga dan sebagai produk kesehatan. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membaca di rumah tentang materi berikutnya yaitu benda yang berasal dari hewan dan bahan alam tak hidup. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

## **2). Pertemuan Kedua (22 Mei 2013)**

Pertemuan kedua siklus I, dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 Mei 2013 yaitu pada pukul 15.35-16.45 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan 40 siswa yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran  $C_2$ ) yang telah disiapkan. Indikator yang akan dipelajari adalah mengelompokkan benda yang berasal dari hewan dan mengelompokkan benda yang berasal dari bahan alam tak hidup.

Dalam pelaksanaan tindakan, terdapat tiga tahap kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Kemudian guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa dengan teliti mengelompokkan benda yang berasal dari hewan dan siswa dengan percaya diri mengelompokkan benda yang berasal dari tumbuhan. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa serta membangkitkan keingintahuan siswa dengan menanyakan minuman yang diminum sebelum berangkat sekolah, siswa menjawab meminum susu. Kemudian guru menanyakan apakah yang diinjak setelah memasang sepatu dan berjalan keluar rumah, siswa menjawab tanah. Jawaban siswa tersebut dikaitkan dengan materi pelajaran bahwa susu berasal dari sapi, kambing dan kuda yang merupakan hewan dan tanah itu merupakan benda tak hidup. Guru kemudian menulis topik pembelajaran di papan tulis yaitu benda yang berasal dari hewan dan bahan alam tak hidup.

Pada kegiatan inti, guru telah menyiapkan perlengkapan untuk permainan ular tangga mulai dari papan ular tangga, dadu, gelas untuk pengocok dadu, pion, kartu soal beserta kunci jawaban bagi juri dan materi pelajaran (lampiran *I<sub>2</sub>*). Guru kemudian memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk membaca. Kemudian guru menuntun siswa membentuk kelompok dengan cara membagi siswa yang berjumlah 40 orang berdasarkan urutan nama siswa di absen.

Setelah semua siswa berada di kelompok masing-masing, guru menjelaskan aturan permainan ular tangga. Aturan permainan sama dengan aturan pada pertemuan 1, namun guru merasa masih perlu untuk menjelaskan kepada siswa. Aturan permainannya adalah dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang anggota, 1 orang bertindak sebagai juri dan 4 orang sebagai pemain. Dalam bermain, siswa diwajibkan untuk mengambil kartu pertanyaan apabila bertemu dengan anak tangga atau ekor ular pada papan permainan. Penentu jawaban benar atau salah adalah juri. Apabila jawaban benar pemain dapat lanjut ke kotak berikutnya yaitu naik untuk tangga dan tetap berada di kotak untuk ekor ular. Dan apabila jawaban salah, maka pemain tetap berada di kotak semula untuk tangga dan turun ke kotak berikutnya untuk ekor ular. Setelah semua siswa paham dengan aturan permainan, guru langsung menunjuk siswa yang dipercaya menjadi juri pertama dalam permainan dan membagikan satu set permainan untuk tiap-tiap kelompok. Setelah guru memastikan semua kelompok mendapatkan satu set permainan, guru memberi aba-aba untuk memulai permainan dengan menghitung satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga siswa sudah boleh mengocok dadu. Untuk urutan giliran

bermain, pada pertemuan 1 dimulai dari siswa yang berada di kanan juri. Untuk pertemuan 2 dimulai dari siswa yang berada di kiri juri.

Ketika permainan berlangsung, guru memonitor jalannya permainan dengan bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memastikan kejujuran dan keseriusan siswa dalam menjawab soal dan bermain. Waktu yang diberikan untuk bermain sama pada pertemuan 1 yakni selama 30 menit. Kelompok yang pertama meraih *finish* adalah kelompok 1 atas nama Tri dan disusul kelompok 7 atas nama Febri. Pemain yang telah mencapai *finish* bertukar posisi menjadi juri dan siswa yang awalnya sebagai juri menjadi pemain. Kelompok yang siswanya paling banyak mencapai *finish* adalah kelompok 8 yaitu sebanyak 4 orang. Guru memberikan hadiah bagi kelompok tersebut.

Setelah waktu bermain habis, guru meminta siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti tentang materi yang dibaca maupun ketidakpahaman selama permainan berlangsung. Ada tiga orang siswa yang bertanya, guru menjawab pertanyaan ketiga siswa tersebut hingga siswa paham. Untuk menguji tingkat pemahaman siswa, guru melakukan evaluasi berupa mengisi tabel sebanyak 5 butir soal. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi pelajaran bahwa bagian hewan yang dimanfaatkan manusia adalah kulit, daging, susu dan bulu. Benda yang berasal dari hewan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pangan, bahan sandang dan produk kesehatan begitu juga dengan bahan alam tak hidup dimanfaatkan untuk bahan bangunan dan peralatan rumah tangga. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membaca di rumah tentang materi berikutnya yaitu proses pembuatan benda. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

### **c. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan strategi permainan ular tangga. Adapun hasil observasi siklus I dapat dilihat pada lampiran  $F_1$  dan  $H_1$ . Observer dalam penelitian ini adalah Rinja Efendi yang merupakan teman sejawat peneliti.

#### **1). Observasi Aktivitas Guru**

Pelaksanaan observasi aktivitas guru adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Aktivitas guru terdiri dari 10 aktivitas. Adapun rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu :

**Tabel IV.7**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Aktivitas Guru	Skor Pertemuan 1	Skor Pertemuan 2
1	Guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga.	4	5
2	Guru membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa.	4	5
3	Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang	4	4
4	Guru membagikan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan pada tiap-tiap kelompok	5	5
5	Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana langkah-langkah strategi permainan ular tangga	5	5
6	Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai permainan	4	4
7	Guru memonitor jalannya permainan, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain.	4	5
8	Guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran.	4	5
9	Guru menyimpulkan materi pelajaran setelah permainan selesai	5	5
10	Guru melakukan evaluasi atau penilaian setelah proses pembelajaran melalui aspek pengetahuan, konsep dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>	<b>47</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>86%</b>	<b>94%</b>

Sumber data : hasil observasi aktivitas guru (terlampir)

Pada tabel IV.7 aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 pada pembelajaran melalui strategi permainan ular tangga berada pada klasifikasi sangat sempurna yaitu 86% yang berada pada rentang 81-100%. Perolehan skor aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1, aktivitas guru menyiapkan peralatan permainan ular tangga memperoleh skor 4. Hal ini dikarenakan guru kurang teliti memeriksa pion yang akan digunakan, karna ada pion yang rusak dan ada yang tidak cukup. Aktivitas



guru membagikan materi kepada siswa memperoleh skor 4 karena guru kurang cepat membagikan sehingga menimbulkan keributan di kelas. Guru menuntun siswa membagi kelompok menjadi 8 kelompok memperoleh skor 4 karena ada siswa yang berkelahi dalam pemilihan kelompok, guru dinilai tidak adil oleh siswa.

Guru membagikan satu set permainan ular tangga memperoleh skor 5 karena setiap kelompok menerima satu set peralatan permainan tersebut. Guru memberikan penjelasan prosedur permainan ular tangga memperoleh nilai 5 karena siswa paham dengan penjelasan guru. Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan memperoleh skor 4 karena suara guru kurang jelas terdengar oleh siswa. Guru memonitor jalannya permainan memperoleh skor 4 karena dalam memonitor, guru hanya mendatangi 3 kelompok saja. Guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran memperoleh skor 4 karena tidak ada siswa yang bertanya sehingga memunculkan kemungkinan siswa belum paham. Guru menyimpulkan materi pelajaran setelah permainan selesai memperoleh skor 5 karena guru menjelaskan dengan jelas tentang materi yang telah disampaikan. Guru melakukan evaluasi atau penilaian setelah pembelajaran memperoleh skor 4 karena soal kurang bersangkutan dengan materi pembelajaran.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2, pada pembelajaran dengan penerapan strategi permainan ular tangga berada pada klasifikasi sangat sempurna yaitu 94% yang berada pada rentang 86%-100%. Pada observasi aktivitas guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga memperoleh skor 5 karena guru

menyiapkan seluruh perlengkapan dengan lengkap. Guru membagikan materi pembelajaran kepada siswa memperoleh skor 5 karena materi yang dibagikan sesuai dengan indikator pembelajaran. Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok memperoleh nilai 4 karena pembagian kelompok tidak heterogen.

Guru membagikan satu set permainan ular tangga kepada semua siswa memperoleh skor 5 karena guru membagikan perlengkapan dengan adil. Guru menjelaskan prosedur permainan ular tangga memperoleh skor 5 karena penjelasan dilakukan dengan cermat dan sesuai dengan aturan permainan ular tangga. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai memperoleh skor 4 karena suara guru kurang jelas. Guru memonitor jalannya permainan memperoleh skor 5 karena guru memonitor dengan bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti memperoleh skor 5 karena guru memberikan kesempatan kepada semua siswa dan menjawab semua pertanyaan tersebut. Guru menyimpulkan materi pelajaran memperoleh skor 5 karena kesimpulan yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran. Guru melakukan evaluasi atau penilaian memperoleh skor 4 karena sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **2). Observasi Aktivitas Siswa**

### **a. Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama (21 Mei 2013)**

Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.8**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1**

No	Nama Siswa	Kode aktivitas yang diamati										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 001	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6
2	Siswa 002	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5
3	Siswa 003	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
4	Siswa 004	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6
5	Siswa 005	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
6	Siswa 006	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
7	Siswa 007	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
8	Siswa 008	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6
9	Siswa 009	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
10	Siswa 010	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
11	Siswa 011	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
12	Siswa 012	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
13	Siswa 013	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
14	Siswa 014	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7
15	Siswa 015	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
16	Siswa 016	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
17	Siswa 017	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
18	Siswa 018	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
19	Siswa 019	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
20	Siswa 020	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	6
21	Siswa 021	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
22	Siswa 022	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
23	Siswa 023	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5
24	Siswa 024	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
25	Siswa 025	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
26	Siswa 026	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	5
27	Siswa 027	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
28	Siswa 028	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5
29	Siswa 029	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	6
30	Siswa 030	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	5
31	Siswa 031	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5
32	Siswa 032	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
33	Siswa 033	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8
34	Siswa 034	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
35	Siswa 035	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
36	Siswa 036	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6
37	Siswa 037	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
38	Siswa 038	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
39	Siswa 039	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5
40	Siswa 040	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	5
	<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>30</b>	<b>26</b>	<b>25</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>24</b>	<b>273</b>
	<b>Persentase</b>	<b>67,5</b>	<b>75</b>	<b>65</b>	<b>62,5</b>	<b>67,5</b>	<b>72,5</b>	<b>75</b>	<b>70</b>	<b>67,5</b>	<b>60</b>	<b>68,3</b>

Keterangan aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga
2. Siswa membaca dan memahami materi pelajaran
3. Siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang
4. Siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok
5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga
6. Siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan
7. Siswa melakukan permainan ular tangga di kelompok masing-masing
8. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran
9. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu

Tabel IV.8 menunjukkan skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada siklus I pertemuan 1 sebesar 68,3% dengan klasifikasi sempurna. Pada aspek 1 yaitu siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga sebesar 67,5% siswa yang tergolong aktif. Pada aspek 2 yaitu siswa membaca dan memahami materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 75%. Pada aspek 3 yaitu siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang yang tergolong aktif sebesar 65%. Pada aspek 4 yaitu siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok sebesar 62,5%. Pada aspek 5 yaitu siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga yang tergolong aktif sebesar 67,5%. Pada aspek 6 yaitu siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan sebesar 72,5%. Pada aspek 7 yaitu siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 75%. Pada aspek 8 yaitu

siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran sebesar 70%. Pada aspek 9 yaitu siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran sebesar 67,5%. Pada aspek 10 yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu sebesar 60%. Pada siklus I, aktivitas siswa masih rendah pada aspek siswa mengerjakan soal secara individu. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mencontek jawaban temannya ketika mengerjakan latihan yang diberikan guru.

**b. Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua (22 Mei 2013)**

Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.9**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2**

No	Nama Siswa	Kode aktivitas yang diamati										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 001	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
2	Siswa 002	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6
3	Siswa 003	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
4	Siswa 004	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	7
5	Siswa 005	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Siswa 006	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
7	Siswa 007	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
8	Siswa 008	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7
9	Siswa 009	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10	Siswa 010	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
11	Siswa 011	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	Siswa 012	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
13	Siswa 013	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
14	Siswa 014	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
15	Siswa 015	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
16	Siswa 016	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	8
17	Siswa 017	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
18	Siswa 018	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
19	Siswa 019	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
20	Siswa 020	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
21	Siswa 021	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6
22	Siswa 022	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
23	Siswa 023	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	6
24	Siswa 024	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5
25	Siswa 025	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
26	Siswa 026	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6
27	Siswa 027	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
28	Siswa 028	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6
29	Siswa 029	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7
30	Siswa 030	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5
31	Siswa 031	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6
32	Siswa 032	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
33	Siswa 033	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
34	Siswa 034	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
35	Siswa 035	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
36	Siswa 036	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	6
37	Siswa 037	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
38	Siswa 038	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
39	Siswa 039	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
40	Siswa 040	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	5
	<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>33</b>	<b>29</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>26</b>	<b>31</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>291</b>
	<b>Persentase</b>	<b>67,5</b>	<b>82,5</b>	<b>72,5</b>	<b>65</b>	<b>67,5</b>	<b>65</b>	<b>77,5</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>72,8</b>

Keterangan aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga
2. Siswa membaca dan memahami materi pembelajaran
3. Siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang
4. Siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok
5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga
6. Siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan
7. Siswa melakukan permainan ular tangga di kelompok masing-masing
8. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran
9. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu

Tabel IV.9 menunjukkan skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada siklus I pertemuan 2 sebesar 72,8% dengan klasifikasi sempurna. Pada aspek 1 yaitu siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga hanya 67,5% siswa yang tergolong aktif. Pada aspek 2 yaitu siswa membaca dan memahami materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 82,5%. Pada aspek 3 yaitu siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang yang tergolong aktif sebesar 72,5%. Pada aspek 4 yaitu siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok yang tergolong aktif sebesar 65%. Pada aspek 5 yaitu siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga yang tergolong aktif sebesar 67,5%. Pada aspek 6 yaitu siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan sebesar 65%. Pada aspek 7 yaitu siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 77,5%.

Pada aspek 8 yaitu siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran sebesar 75%. Pada aspek 9 yaitu siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 75%. Pada aspek 10 yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu sebesar 75%. Dari hasil observasi tersebut pada aspek 2 yaitu siswa membaca dan memahami materi pelajaran sebesar 82,5% sudah mengalami kenaikan dari pertemuan sebelumnya.

### **3). Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Pada pertemuan 2 siklus I, peneliti melaksanakan tes hasil belajar belajar untuk siklus I. Adapun hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu :



**Tabel IV.10**  
**Hasil Belajar Siswa Siklus 1**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 001	80	Tuntas
2	Siswa 002	80	Tuntas
3	Siswa 003	90	Tuntas
4	Siswa 004	50	Tidak Tuntas
5	Siswa 005	80	Tuntas
6	Siswa 006	80	Tuntas
7	Siswa 007	80	Tuntas
8	Siswa 008	60	Tidak Tuntas
9	Siswa 009	70	Tidak Tuntas
10	Siswa 010	80	Tuntas
11	Siswa 011	90	Tuntas
12	Siswa 012	90	Tuntas
13	Siswa 013	50	Tidak Tuntas
14	Siswa 014	90	Tuntas
15	Siswa 015	50	Tidak Tuntas
16	Siswa 016	50	Tidak Tuntas
17	Siswa 017	80	Tuntas
18	Siswa 018	50	Tidak Tuntas
19	Siswa 019	90	Tuntas
20	Siswa 020	60	Tidak Tuntas
21	Siswa 021	80	Tuntas
22	Siswa 022	90	Tuntas
23	Siswa 023	100	Tuntas
24	Siswa 024	60	Tidak Tuntas
25	Siswa 025	60	Tidak Tuntas
26	Siswa 026	80	Tuntas
27	Siswa 027	50	Tidak Tuntas
28	Siswa 028	100	Tuntas
29	Siswa 029	70	Tidak Tuntas
30	Siswa 030	80	Tuntas
31	Siswa 031	100	Tuntas
32	Siswa 032	90	Tuntas
33	Siswa 033	50	Tidak Tuntas
34	Siswa 034	100	Tuntas
35	Siswa 035	80	Tuntas
36	Siswa 036	50	Tidak Tuntas
37	Siswa 037	90	Tuntas
38	Siswa 038	80	Tuntas
39	Siswa 039	100	Tuntas
40	Siswa 040	50	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>3010</b>	<b>Tuntas = 25 orang</b> <b>Tidak Tuntas = 15 orang</b>
<b>Rata-rata/Persentase</b>		<b>75,25</b>	<b>Tuntas = 62,50%</b> <b>Tidak Tuntas = 37,5%</b>

Dari tabel IV.10 diketahui siswa yang mencapai ketuntasan individual sebanyak 25 orang, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 15 orang, sehingga ketuntasan hanya mencapai 62,5%. Ketuntasan yang harus dicapai adalah 75% siswa yang mencapai KKM 75, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II agar rata-rata hasil belajar siswa mencapai ketuntasan yang diharapkan.

#### **d. Refleksi**

Dalam pelaksanaan siklus I masih belum melihatkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya, siswa masih tampak canggung dengan proses belajar secara berkelompok, hal ini disebabkan karena siswa tidak terbiasa belajar secara berkelompok. Pada saat permainan berlangsung, siswa kurang serius dalam bermain sehingga menimbulkan keributan. Kemudian masih sedikit siswa yang mencapai *finish* dalam bermain. Guru kurang teliti dalam menyiapkan perlengkapan permainan ular tangga, karena terdapat satu kelompok yang mendapatkan gelas pengocok yang pecah. Kemudian, dalam mengerjakan evaluasi masih banyak siswa yang mencontek jawaban temannya.

Untuk mengatasahi hal tersebut, pada siklus berikutnya pada saat bermain ular tangga dalam kelompok, guru harus mengontrol dengan baik dan memberikan motivasi kepada masing-masing siswa untuk menjawab soal secara individu dan memberikan motivasi sehingga siswa dapat menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Dalam pembagian kelompok, untuk siklus berikutnya guru menggunakan pencabutan undian sehingga pembagian kelompok lebih adil serta membuat kelompok heterogen.

### **3. Siklus II**

#### **a. Tahap Persiapan**

Pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit pada pokok bahasan proses pembuatan benda dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit pada pokok bahasan dampak pengambilan sumber daya alam tanpa pelestarian.

Peneliti telah mempersiapkan semua keperluan penelitian antara lain RPP siklus II dengan penerapan strategi permainan ular tangga (Lampiran  $C_3$  dan  $C_4$ ), soal evaluasi hasil belajar siswa (Lampiran  $D_2$ ), lembar observasi aktivitas guru (Lampiran  $F_3$  dan  $F_4$ ) dan lembar observasi aktivitas siswa (Lampiran  $H_3$  dan  $H_4$ ), serta materi pelajaran (Lampiran  $I_3$  dan  $I_4$ ), menyiapkan papan permainan ular tangga untuk setiap kelompok kemudian meminta teman sejawat sebagai observer.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

##### **1). Pertemuan Pertama ( 28 Mei 2013)**

Pertemuan pertama siklus II, dilaksanakan dengan penerapan strategi permainan ular tangga. Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Mei 2013 yaitu pada pukul 13.00-14.10 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan 40 siswa yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran  $C_3$ ) yang telah disiapkan. Indikator yang akan dipelajari adalah menjelaskan proses pembuatan kertas dan roti.

Dalam pelaksanaan tindakan, terdapat tiga tahap kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Kemudian guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa dengan berani menjelaskan proses pembuatan kertas dan roti serta siswa dengan percaya diri menjelaskan proses pembuatan nasi dan bahan sandang. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa serta membangkitkan keingintahuan siswa dengan memperlihatkan media real berupa daun pisang, ranting kayu dan kertas, sambil mengajukan pertanyaan apa nama daun yang dipegang guru dan dari mana daun tersebut berasal, siswa menjawab daun pisang berasal dari pohon pisang. Kemudian guru menanyakan lagi manfaat daun pisang tersebut, siswa menjawab untuk pembungkus makanan. Kembali guru menanyakan, bagaimana bentuk daun pisang yang ada dipohon dengan daun setelah dijadikan pembungkus makanan. Siswa menjawab tidak berubah, kemudian guru mengaitkan dengan materi pelajaran bahwa ada benda yang tidak berubah dari bentuk asalnya dan ada juga benda yang berubah dari bentuk asalnya seperti media yang kedua yaitu dari kayu menjadi kertas dan semua itu terjadi akibat suatu proses. Guru kemudian menulis topik pembelajaran di papan tulis yaitu proses pembuatan kertas dan roti.

Pada kegiatan inti, guru telah menyiapkan perlengkapan untuk permainan ular tangga mulai dari papan ular tangga, dadu, gelas untuk pengocok dadu, pion, kartu soal beserta kunci jawaban bagi juri dan materi pelajaran (lampiran *I<sub>3</sub>*). Guru kemudian memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk membaca.

Kemudian guru menuntun siswa membentuk kelompok dengan cara berhitung untuk mengetahui anggota kelompok. Jumlah siswa seluruhnya sebanyak 40 orang. Siswa diminta berhitung dimulai dari siswa yang duduk di sudut kiri guru dengan hitungan 1-8 kemudian siswa yang menyebut nomor 1 adalah kelompok 1, siswa yang menyebut nomor 2 adalah kelompok 2, begitu seterusnya hingga siswa yang menyebut nomor 8 adalah kelompok 8.

Setelah semua siswa berada di kelompok masing-masing, guru menjelaskan aturan permainan ular tangga. Aturan permainannya adalah dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang anggota, 1 orang bertindak sebagai juri dan 4 orang sebagai pemain. Dalam bermain, siswa diwajibkan untuk mengambil kartu pertanyaan apabila bertemu dengan anak tangga atau ekor ular pada papan permainan. Penentu jawaban benar atau salah adalah juri. Apabila jawaban benar pemain dapat lanjut ke kotak berikutnya yaitu naik untuk tangga dan tetap berada di kotak untuk ekor ular. Dan apabila jawaban salah, maka pemain tetap berada di kotak semula untuk tangga dan turun ke kotak berikutnya untuk ekor ular. Setelah semua siswa paham dengan aturan permainan, guru langsung menunjuk siswa yang dipercaya menjadi juri pertama dalam permainan dan membagikan satu set permainan untuk tiap-tiap kelompok. Setelah guru memastikan semua kelompok mendapatkan satu set permainan, guru memberi aba-aba untuk memulai permainan dengan menghitung satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga siswa sudah boleh mengocok dadu. Urutan giliran bermain dimulai dari siswa yang berada di kanan juri.

Ketika permainan berlangsung, guru memonitor jalannya permainan dengan bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memastikan kejujuran dan keseriusan siswa dalam menjawab soal dan bermain. Waktu yang diberikan untuk bermain selama 30 menit. Kelompok yang pertama meraih *finish* secara bersamaan adalah kelompok tiga dan enam atas nama Feradilah dan Alif pada waktu ke 15 menit. Pemain yang telah mencapai *finish* bertukar posisi menjadi juri dan siswa yang awalnya sebagai juri menjadi pemain. Kelompok yang siswanya paling banyak mencapai *finish* adalah kelompok 6 yaitu sebanyak 5 orang. Guru memberikan hadiah bagi kelompok tersebut.

Setelah waktu bermain habis, guru meminta siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti tentang materi yang dibaca maupun ketidakpahaman selama permainan berlangsung. Sekitar 4 orang bertanya kepada guru, guru menjawab pertanyaan hingga siswa paham. Untuk menguji tingkat pemahaman siswa, guru melakukan evaluasi berupa soal esay sebanyak 5 butir. Siswa mengerjakan soal secara individu. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi pelajaran bahwa kertas berasal dari selulosa yang berasal dari batang berkayu dan roti terbuat dari campuran tepung terigu yang berasal dari biji gandum, air, ragi dan gula pasir. Nasi dibuat dari biji padi yang diolah menjadi beras, beras dimasak menggunakan air serta bahan sandang dibuat dari kapas, sutra dan wol. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membaca di rumah tentang materi berikutnya yaitu dampak pengambilan sumber daya alam tanpa pelestarian. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

## **2). Pertemuan Kedua (29 Mei 2013)**

Pertemuan kedua siklus II, dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 29 Mei 2013 yaitu pada pukul 15.35-16.45 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan 40 siswa yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran C<sub>4</sub>) yang telah disiapkan. Indikator yang akan dipelajari adalah mengumpulkan informasi tentang dampak pengambilan sumber daya alam tanpa pelestarian dan membiasakan diri untuk menggunakan sumber daya alam secara bijaksana.

Dalam pelaksanaan tindakan, terdapat tiga tahap kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Kemudian guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa dengan penuh tanggung jawab mengumpulkan informasi tentang dampak pengambilan sumber daya alam tanpa pelestarian serta siswa dapat dengan tekun membiasakan diri menggunakan sumber daya alam secara bijaksana. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa serta membangkitkan keingintahuan siswa dengan menanyakan nama alat besar yang digunakan untuk menggali tanah, siswa menjawab escavator. Guru menanyakan lagi apa yang akan terjadi bila tanah digali terus menerus, siswa menjawab akan menimbulkan kerusakan. Guru mengaitkan dengan materi pelajaran bahwa apabila kita mengambil sesuatu dari alam akan ada dampak yang ditimbulkan. Guru kemudian menulis topik

pembelajaran di papan tulis yaitu dampak pengambilan sumber daya alam tanpa pelestarian.

Pada kegiatan inti, guru telah menyiapkan perlengkapan untuk permainan ular tangga mulai dari papan ular tangga, dadu, gelas untuk pengocok dadu, pion, kartu soal beserta kunci jawaban bagi juri dan materi pelajaran (lampiran *I<sub>4</sub>*). Guru kemudian memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk membaca. Kemudian guru menuntun siswa membentuk kelompok dengan cara membagi siswa yang berjumlah 40 orang dengan pencabutan undian. Undian dibuat berdasarkan kelompok, jika siswa mendapat undian kelompok 1 maka siswa tersebut kelompok 1 begitu seterusnya. Untuk penentuan juri juga berdasarkan undian, jika siswa mendapatkan undian juri kelompok 1 maka siswa tersebut juri kelompok 1 begitu juga seterusnya.

Setelah semua siswa berada di kelompok masing-masing, guru menjelaskan aturan permainan ular tangga. Aturan permainan sama dengan aturan pada pertemuan sebelumnya, namun guru merasa masih perlu untuk menjelaskan kepada siswa. Aturan permainannya adalah dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang anggota, 1 orang bertindak sebagai juri dan 4 orang sebagai pemain. Dalam bermain, siswa diwajibkan untuk mengambil kartu pertanyaan apabila bertemu dengan anak tangga atau ekor ular pada papan permainan. Penentu jawaban benar atau salah adalah juri. Apabila jawaban benar pemain dapat lanjut ke kotak berikutnya yaitu naik untuk tangga dan tetap berada di kotak untuk ekor ular. Dan apabila jawaban salah, maka pemain tetap berada di kotak semula untuk tangga dan turun ke kotak berikutnya untuk ekor ular. Setelah semua siswa paham



dengan aturan permainan, guru membagikan satu set permainan untuk tiap-tiap kelompok. Setelah guru memastikan semua kelompok mendapatkan satu set permainan, guru memberi aba-aba untuk memulai permainan dengan menghitung satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga siswa sudah boleh mengocok dadu. Untuk urutan giliran bermain, pada pertemuan 1 dimulai dari siswa yang berada di kanan juri. Untuk pertemuan 2 dimulai dari siswa yang berada di kiri juri.

Ketika permainan berlangsung, guru memonitor jalannya permainan dengan bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memastikan kejujuran dan keseriusan siswa dalam menjawab soal dan bermain. Waktu yang diberikan untuk bermain sama pada pertemuan 1 yakni selama 30 menit. Kelompok yang meraih *finish* bersamaan ada 3 kelompok yaitu kelompok 5, kelompok 7 dan kelompok 8. Pemain yang telah mencapai *finish* bertukar posisi menjadi juri dan siswa yang awalnya sebagai juri menjadi pemain. Pada permainan kali ini, hanya satu kelompok yang mencapai *finish* berjumlah 2 orang yakni kelompok 1. Sedangkan kelompok lain 4 orang siswa dalam kelompok meraih *finish*. Setelah waktu bermain habis, guru meminta siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti tentang materi yang dibaca maupun ketidakpahaman selama permainan berlangsung. Ada 6 orang siswa yang bertanya, sebagian bertanya tentang materi sebagian lagi berkomentar tentang belajar sambil bermain ular tangga itu menyenangkan. Guru menjawab pertanyaan siswa tersebut hingga siswa paham. Untuk menguji tingkat pemahaman siswa, guru melakukan evaluasi berupa soal esay sebanyak 5 butir. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi pelajaran bahwa pengambilan bahan alam harus disertai pelestarian karna

pengambilan tanpa pelestarian akan menimbulkan kerusakan. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

### **c. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan strategi permainan ular tangga. Adapun hasil observasi siklus II dapat dilihat pada lampiran  $F_4$  dan  $H_4$ . Observer dalam penelitian ini adalah Rinja Efendi yang merupakan teman sejawat peneliti.

#### **1). Observasi Aktivitas Guru**

Pelaksanaan observasi aktivitas guru adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Aktivitas guru terdiri dari 10 aktivitas. Adapun rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada siklus II yaitu :

**Tabel IV.11**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

<b>No</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Skor Pertemuan 1</b>	<b>Skor Pertemuan 2</b>
1	Guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga.	5	5
2	Guru membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa.	5	5
3	Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang	5	5
4	Guru membagikan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan pada tiap-tiap kelompok	5	5
5	Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana langkah-langkah strategi permainan ular tangga	5	5
6	Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai permainan	4	5
7	Guru memonitor jalannya permainan, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain.	5	5
8	Guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran.	5	5
9	Guru menyimpulkan materi pelajaran setelah permainan selesai	5	5
10	Guru melakukan evaluasi atau penilaian setelah proses pembelajaran melalui aspek pengetahuan, konsep dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
<b>Jumlah</b>		<b>48</b>	<b>50</b>
<b>Persentase</b>		<b>96%</b>	<b>100%</b>

Sumber data : hasil observasi aktivitas guru (terlampir)

Pada tabel IV.11 aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 pada pembelajaran melalui strategi permainan ular tangga berada pada klasifikasi sangat sempurna yaitu 96% yang berada pada rentang 81-100%. Perolehan skor aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1, aktivitas guru menyiapkan peralatan permainan ular tangga memperoleh skor 5 karena guru menyiapkan seluruh peralatan dengan lengkap. Aktivitas guru membagikan materi kepada siswa memperoleh skor 5 karena guru membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa dengan memperhatikan indikator. Guru menuntun siswa membagi kelompok menjadi 8 kelompok memperoleh skor 5 karena dalam membagi kelompok, guru melakukan pencabutan undian sehingga pembagian kelompok lebih adil.

Guru membagikan satu set permainan ular tangga memperoleh skor 5 karena setiap kelompok menerima satu set peralatan permainan tersebut. Guru memberikan penjelasan prosedur permainan ular tangga memperoleh nilai 5 karena siswa paham dengan penjelasan guru. Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan memperoleh skor 4 karena suara guru kurang jelas terdengar oleh siswa. Guru memonitor jalannya permainan memperoleh skor 5 karena dalam memonitor, guru mengontrol semua kelompok. Guru memberikan kesempatan lagi kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa tentang materi pelajaran memperoleh skor 5 karena guru menampung semua pertanyaan dari siswa. Guru menyimpulkan materi pelajaran setelah permainan selesai memperoleh skor 5 karena guru menjelaskan dengan jelas tentang materi yang

telah disampaikan. Guru melakukan evaluasi atau penilaian setelah pembelajaran memperoleh skor 4 karena soal kurang bersangkutan dengan materi pembelajaran.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2, pada pembelajaran dengan penerapan strategi permainan ular tangga berada pada klasifikasi sangat sempurna karena 100% berada pada rentang 86%-100%. Pada observasi aktivitas guru menyiapkan peralatan untuk permainan ular tangga memperoleh skor 5 karena guru menyiapkan seluruh perlengkapan dengan lengkap. Guru membagikan materi pembelajaran kepada siswa memperoleh skor 5 karena materi yang dibagikan sesuai dengan indikator pembelajaran. Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok memperoleh nilai 5 karena pembagian kelompok dilakukan dengan pencabutan undian dengan anggota kelompok yang heterogen.

Guru membagikan satu set permainan ular tangga kepada semua siswa memperoleh skor 5 karena guru membagikan perlengkapan dengan adil. Guru menjelaskan prosedur permainan ular tangga memperoleh skor 5 karena penjelasan dilakukan dengan cermat dan sesuai dengan aturan permainan ular tangga. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai memperoleh skor 5 karena guru menghitung sampai tiga dengan suara jelas. Guru memonitor jalannya permainan memperoleh skor 5 karena guru memonitor dengan bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti memperoleh skor 5 karena guru memberikan kesempatan kepada semua siswa dan menjawab semua pertanyaan tersebut. Guru menyimpulkan materi pelajaran memperoleh skor 5 karena kesimpulan yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran. Guru

melakukan evaluasi atau penilaian memperoleh skor 5 karena sesuai dengan tujuan pembelajaran

## **2). Observasi Aktivitas Siswa**

### **a. Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama (28 Mei 2013)**

Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.12**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II pertemuan 1**

No	Nama Siswa	Kode aktivitas yang diamati										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 001	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
2	Siswa 002	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5
3	Siswa 003	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
4	Siswa 004	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
5	Siswa 005	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
6	Siswa 006	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Siswa 007	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
8	Siswa 008	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
9	Siswa 009	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10	Siswa 010	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
11	Siswa 011	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Siswa 012	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
13	Siswa 013	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
14	Siswa 014	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
15	Siswa 015	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
16	Siswa 016	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Siswa 017	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
18	Siswa 018	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	Siswa 019	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Siswa 020	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
21	Siswa 021	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
22	Siswa 022	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Siswa 023	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
24	Siswa 024	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
25	Siswa 025	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
26	Siswa 026	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
27	Siswa 027	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
28	Siswa 028	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	5
29	Siswa 029	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
30	Siswa 030	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Siswa 031	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	5
32	Siswa 032	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Siswa 033	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
34	Siswa 034	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
35	Siswa 035	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Siswa 036	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
37	Siswa 037	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
38	Siswa 038	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
39	Siswa 039	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
40	Siswa 040	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	5
	<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>35</b>	<b>32</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>34</b>	<b>334</b>
	<b>Persentase</b>	<b>80</b>	<b>82,5</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>87,5</b>	<b>80</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>85</b>	<b>83,5</b>

Keterangan aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga
2. Siswa membaca dan memahami materi pembelajaran
3. Siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang
4. Siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok
5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga
6. Siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan
7. Siswa melakukan permainan ular tangga di kelompok masing-masing
8. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran
9. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu

Tabel IV.12 menunjukkan skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada siklus II pertemuan 1 sebesar 83,5% dengan klasifikasi sempurna. Pada aspek 1 yaitu siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga sebesar 80% siswa yang tergolong aktif. Pada aspek 2 yaitu siswa membaca dan memahami materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 82,5%. Pada aspek 3 yaitu siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang yang tergolong aktif sebesar 80%. Pada aspek 4 yaitu siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok yang tergolong aktif sebesar 80%. Pada aspek 5 yaitu siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga yang tergolong aktif sebesar 80%. Pada aspek 6 yaitu siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan sebesar 87,5%. Pada aspek 7 yaitu siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 80%.



Pada aspek 8 yaitu siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran sebesar 90%. Pada aspek 9 yaitu siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 90%. Pada aspek 10 yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu sebesar 85%. Pada siklus II pertemuan 1, aktivitas siswa sudah tergolong baik.

**b. Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua (29 Mei 2013)**

Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.13**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2**

No	Nama Siswa	Kode aktivitas yang diamati										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 001	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
2	Siswa 002	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6
3	Siswa 003	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Siswa 004	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Siswa 005	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	Siswa 006	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Siswa 007	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
8	Siswa 008	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
9	Siswa 009	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Siswa 010	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	Siswa 011	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Siswa 012	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
13	Siswa 013	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	Siswa 014	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
15	Siswa 015	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
16	Siswa 016	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Siswa 017	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
18	Siswa 018	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	Siswa 019	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Siswa 020	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
21	Siswa 021	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Siswa 022	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Siswa 023	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
24	Siswa 024	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
25	Siswa 025	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Siswa 026	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
27	Siswa 027	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
28	Siswa 028	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
29	Siswa 029	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
30	Siswa 030	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Siswa 031	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	6
32	Siswa 032	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Siswa 033	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
34	Siswa 034	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
35	Siswa 035	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Siswa 036	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
37	Siswa 037	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
38	Siswa 038	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
39	Siswa 039	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
40	Siswa 040	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6
	<b>Jumlah</b>	<b>36</b>	<b>29</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	<b>38</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>39</b>	<b>39</b>	<b>351</b>
	<b>Persentase</b>	<b>90</b>	<b>72,5</b>	<b>77,5</b>	<b>77,5</b>	<b>85</b>	<b>95</b>	<b>97,5</b>	<b>92,5</b>	<b>97,5</b>	<b>97,5</b>	<b>87,8</b>

Keterangan aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga
2. Siswa membaca dan memahami materi pembelajaran
3. Siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang
4. Siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok
5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga
6. Siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan
7. Siswa melakukan permainan ular tangga di kelompok masing-masing
8. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran
9. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu

Tabel IV.13 menunjukkan skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada siklus II pertemuan 2 sebesar 87,8% dengan klasifikasi sempurna. Pada aspek 1 yaitu siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan permainan ular tangga hanya 90% siswa yang tergolong aktif. Pada aspek 2 yaitu siswa membaca dan memahami materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 72,5%. Pada aspek 3 yaitu siswa membentuk beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang yang tergolong aktif sebesar 77,5%. Pada aspek 4 yaitu siswa mengambil satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan yang diberikan guru untuk tiap-tiap kelompok yang tergolong aktif sebesar 77,5%. Pada aspek 5 yaitu siswa mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana langkah-langkah permainan ular tangga yang tergolong aktif sebesar 85%. Pada aspek 6 yaitu siswa memperhatikan aba-aba dari guru untuk memulai permainan sebesar 95%. Pada aspek 7 yaitu siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 90%. Pada

aspek 8 yaitu siswa bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti tentang materi pelajaran sebesar 92,5%. Pada aspek 9 yaitu siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi pelajaran yang tergolong aktif sebesar 97,5%. Pada aspek 10 yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu sebesar 97,5%. Pada aspek 9 dan 10 yaitu siswa mendengarkan kesimpulan dari guru dan mengerjakan evaluasi secara individu telah dilakukan sebesar 97,5%. Skor aktivitas siswa sudah mengalami kenaikan dari pertemuan sebelumnya.

### **3). Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Pada pertemuan 2 siklus II, peneliti melaksanakan tes hasil belajar belajar untuk siklus II. Adapun hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu :

**Tabel IV.14**  
**Hasil Belajar Siswa Siklus 2**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	Siswa 001	80	Tuntas
2	Siswa 002	60	Tidak Tuntas
3	Siswa 003	80	Tuntas
4	Siswa 004	80	Tuntas
5	Siswa 005	70	Tidak Tuntas
6	Siswa 006	80	Tuntas
7	Siswa 007	90	Tuntas
8	Siswa 008	100	Tuntas
9	Siswa 009	90	Tuntas
10	Siswa 010	100	Tuntas
11	Siswa 011	90	Tuntas
12	Siswa 012	90	Tuntas
13	Siswa 013	90	Tuntas
14	Siswa 014	80	Tuntas
15	Siswa 015	80	Tuntas
16	Siswa 016	90	Tuntas
17	Siswa 017	90	Tuntas
18	Siswa 018	90	Tuntas
19	Siswa 019	100	Tuntas
20	Siswa 020	90	Tuntas
21	Siswa 021	80	Tuntas
22	Siswa 022	90	Tuntas
23	Siswa 023	100	Tuntas
24	Siswa 024	70	Tidak Tuntas
25	Siswa 025	80	Tuntas
26	Siswa 026	90	Tuntas
27	Siswa 027	70	Tidak Tuntas
28	Siswa 028	100	Tuntas
29	Siswa 029	100	Tuntas
30	Siswa 030	100	Tuntas
31	Siswa 031	90	Tuntas
32	Siswa 032	100	Tuntas
33	Siswa 033	90	Tuntas
34	Siswa 034	70	Tidak Tuntas
35	Siswa 035	90	Tuntas
36	Siswa 036	60	Tidak Tuntas
37	Siswa 037	100	Tuntas
38	Siswa 038	80	Tuntas
39	Siswa 039	100	Tuntas
40	Siswa 040	80	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>3340</b>	<b>Tuntas = 6 orang</b> <b>Tidak Tuntas = 34 orang</b>
<b>Rata-rata/Persentase</b>		<b>86</b>	<b>Tuntas = 85%</b> <b>Tidak Tuntas = 15%</b>

Dari tabel IV.14 diketahui rata-rata hasil belajar siswa meningkat. Siswa yang mencapai ketuntasan individual dengan skor 75 sebanyak 34 orang, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 orang, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 85% dengan klasifikasi “Baik” karena berada pada rentang 71%-85%. Dengan demikian, indikator yang telah ditargetkan peneliti telah tercapai, sehingga penelitian berhenti pada siklus II.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Analisis Aktivitas Guru**

Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan strategi permainan ular tangga terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru berada pada klasifikasi sangat sempurna dengan skor 86%. Pada pertemuan 2 siklus I, skor aktivitas guru adalah 94% dengan klasifikasi sangat sempurna. Pada siklus II, skor aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu 96% pada pertemuan 1 dan 100% pada pertemuan kedua.

#### **2. Analisis Aktivitas Siswa**

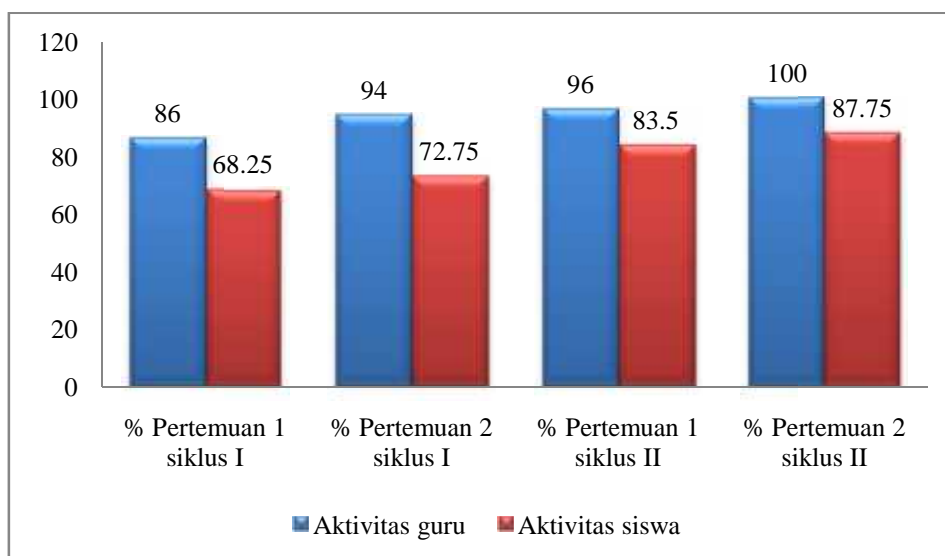
Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi permainan ular tangga pada siklus I sebesar 68,2%. Aktivitas siswa pada siklus II sebesar 72,8% dengan klasifikasi sempurna. Perbandingan aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV. 15**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa**  
**pada Siklus I dan Siklus II**

Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
	% Pertemuan 1	% Pertemuan 2	% Pertemuan 1	% Pertemuan 2
Aktivitas Guru	86%	94%	96%	100%
Aktivitas Siswa	68,75%	72,75%	83,50%	87,75%

sumber data : data diambil dari observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa (terlampir)

Perbandingan aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat pada grafik berikut :



**Gambar IV.2 Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa**  
**Siklus I dan Siklus II**

### 3. Analisis Hasil Belajar Siswa

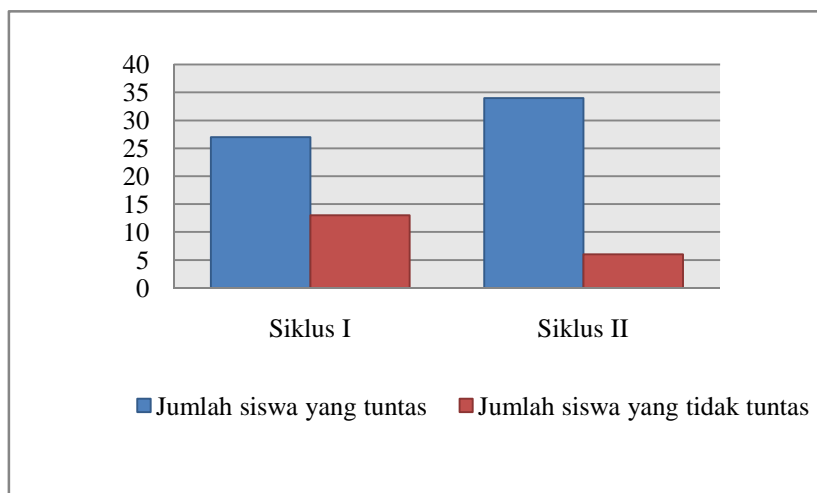
Adapun peningkatan hasil ulangan belajar siswa, dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV. 16**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II**

Aspek yang diamati	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas
Siklus I	25 Siswa	15 Siswa
Siklus II	34 Siswa	6 Siswa
Jumlah	59 Siswa	21 Siswa
Persentase	73,75%	26,25%

sumber data : data diambil dari nilai ulangan siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut :



**Gambar IV.3 Hasil Ulangan Siswa Siklus I dan Siklus II**

Pada grafik tersebut, terlihat peningkatan hasil belajar siswa dari ulangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Jika pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa maka pada siklus II sebanyak 34 orang siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan atau dinyatakan telah tuntas.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan telah mencapai target yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Riva bahwa strategi permainan ular tangga merupakan



permainan edukatif yang merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Iva Riva. Op. Cit., hlm. 7.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru melalui penerapan strategi permainan ular tangga. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi saat proses pembelajaran dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya 35%. Setelah dilaksanakan tindakan, pada siklus I ketuntasan klasikal siswa sebesar 62,5%. Pada siklus II, ketuntasan klasikal siswa sebesar 85%. Dari hasil yang diperoleh, maka indikator keberhasilan siswa yang diharapkan telah tercapai yaitu 75% siswa mendapat nilai diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dikemukakan beberapa saran demi perbaikan pembelajaran IPA, yaitu sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga memerlukan persiapan yang lama. Guru hendaklah berusaha mempersiapkan semua keperluan dalam permainan ular tangga secara lengkap jauh hari sebelum permainan diterapkan. Mulai dari gambar yang cocok untuk papan ular tangga, kotak-kotak pada papan ular tangga, kelengkapan dadu, pion dan kartu soal.
2. Guru hendaklah membuat papan permainan ular tangga dengan menarik sehingga memancing penasaran siswa untuk bermain.

3. Permainan ular tangga membutuhkan waktu yang lama. Guru harus bisa mengatur waktu dengan sebaik mungkin sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.
4. Guru harus bisa mengelola kelas, membimbing siswa dalam permainan dan memotivasi siswa agar aktif dan serius dalam bermain dan menjawab kartu pertanyaan sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5. Hendaklah guru berusaha agar siswa paham dengan apa yang sedang mereka pelajari dengan cara menyimpulkan pelajaran dengan jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, dk. 2007, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- \_\_\_\_\_ 2004, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Adzjio. 2012, *Media Pembelajaran Ular Tangga*, (Online), tersedia di [http. Adzjiotarbiyah.blogspot.com/media-pembelajaran-dengan-ular-tangga](http://Adzjiotarbiyah.blogspot.com/media-pembelajaran-dengan-ular-tangga), di unduh tanggal 05 februari 2013
- Agus Suganda. 2009, *Meningkatkan Kemampuan Bicara dalam Bahasa Inggris Melalui Permainan Snake and Ladder*, (online), tersedia di <http://file.upi.edu/direktori.html>, di unduh tanggal 23 Februari 2013
- Agus Suprijono. 2009, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Agustina Nanik. 2008, *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*, (Online), tersedia di <http://library.um.ac.id/ptk/index>, di unduh tanggal 07 februari 2013
- Anas Sudjono. 2009, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers).
- Andi Murniati. 2010, *Pengembangan Kurikulum*, (Pekanbaru: Al-Mujatahadah Press).
- Darmasyah. 2010, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Depdikbud, 2011, *Buku Laporan Pendidikan SD*, (Jakarta: Depdikbud).
- Depdiknas. 2004, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, (Jakarta: Depdiknas).
- Dimyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta:Rineka Cipta).
- Efri Werliza. 2009, *Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Operasi Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 004 Desa Tanah Berkali Pangean Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Kota Pekanbaru*: UIN Suska Riau
- E Mulyasa. 2010, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Ginnis Paul. 2008, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang)

- Hafis. 2012, *Sejarah Permainan Ular Tangga*, (Online), tersedia di 2, <http://hafismuaddab.wordpress/sejarah-permainan-ular-tangga>. di unduh tanggal 24 Februari 2013
- Hariyadi. 2009, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustaka).
- Heryantoni. 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Online), tersedia di <http://heryantoni.blogspot.c0m/lampiran-upaya-peningkatan.html>, di unduh tanggal 07 Februari 2013
- Iva Riva. 2011, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta: Flash Book).
- Kunandar. 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Kusnadi, dkk. 2008, *Strategi Pembelajaran IPS*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau).
- Made Wena. 2011, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset).
- Muhibbin Syah. 2011, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Mulyono Abdurrahman. 2009, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Munif Chatib. 2011, *Gurunya Manusia*, (Bandung: Kaifa Learning).
- Nana Sudjana. 2011, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo).
- Nurika Raket. 2013, *Pendidikan*, (Online), tersedia di <http://nurikapendidikan.blogspot.com>, di unduh tanggal 24 Februari 2013
- Raharjo Ismail. 2009, *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran*, (Online), tersedia di [http. zhoney. blogspot.com/snake-and-lader-game.html](http://zhoney.blogspot.com/snake-and-lader-game.html), di unduh tanggal 20 Februari 2013
- Rida Bakti Pratiwi. 2008, *Penerapan Strategi Permainan Ular Tangga* (Online), tersedia di <http://biologi.fkip.uns.ac.id/rida-bakti-pratiwi.pdf>, di unduh tanggal 21 April 2013
- Riduwan, 2011, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Jakarta : Alfabeta).
- Slameto. 2010, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta).

- Sri Rahayu. 2012, *Pembelajaran Kooperatif Metode Ular Tangga*, (online), tersedia di <http://sainssmp2ngawi.blogspot.com/pembelajaran-kooperatif-metode-ular.html>, di unduh tanggal 07 februari 2013
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Tim Pustaka Yustisia. 2007, *Panduan Lengkap KTSP*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia).
- Wina Sanjaya. 2008, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana).